Jurassic News

in questo numero parliamo di:

Victor 1

Honeywell kitchen computer

Vincenzo Scarpa

Steve Jobs

Windows 98

SNOBOL

Q-Emulator

Storie di Commodore

300 baud magazine

Spectrum Vega+

Retrocomputer Magazine

Anno 11 - Numero 58 - Aprile 2016

Jurassic News
Rivista aperiodica di Retrocomputer

Coordinatore editoriale:
Tullio Nicolussi [Tn]

Redazione:
redazione@jurassicnews.com

Hanno collaborato a questo numero:
Lorenzo [L2]
Salvatore Macomer [Sm]
Sonicher [Sn]
Besdelsec [Bs]
Lorenzo Paolini [Lp]
Mario Raspanti
Fabio [Ft]
Damiano Cavicchio

Diffusione:
Lettura on-line sul sito o attraverso il servizio Issuu.com; il download è disponibile per gli utenti registrati.

Sito Web:
www.jurassicnews.com

Contatti:
info@jurassicnews.com

Jurassic News
promuove la libera circolazione delle idee

Jurassic News

E' una fanzine dedicata al retro-computing nella più ampia accezione del termine. Gli articoli trattano in generale dell'informatica a partire dai primi anni '80 e si spingono fino ...all'altro ieri.

La pubblicazione ha carattere puramente amatoriale e didattico, tutte le informazioni sono tratte da materiale originale dell'epoca o raccolte su Internet.

La redazione e gli autori degli articoli non si assumono nessuna responsabilità in merito alla correttezza delle informazioni riportate o nei confronti di eventuali danni derivanti dall'applicazione di quanto appreso sulla rivista.

Il contenuto degli articoli è frutto delle conoscenze, esperienze personali e opinioni dei singoli autori; possono pertanto essere talvolta non precise o differire da fonti "ufficiose" come Wikipedia e siti Web specializzati.

Sono gradite segnalazioni di errori, imprecisioni o errate informazioni che possono, a discrezione della redazione, essere oggetto di errata-corrige in fascicoli successivi.

Scrivere a:
redazione@jurassicnews.com
dettagliando il più possibile l'argomentazione.

I videogiochi salveranno il retro computing

Non ci credete?

Il ragionamento è semplice: il software videoludico degli anni '80 è ancora usato da un numero elevato di persone, mentre i programmi applicativi o le piattaforme di sviluppo degli anni '80 sono dimenticati anche da molti che si occupano di retro informatica.
Chi usa ancora Visicalc o Word Star o Dbase II?
Chi utilizza, se non per studio e proprio diletto, il CP/M?
Nessuno.
Vedere oggi una macchina DOS collegata ad esempio ad una catena di montaggio è raro, mentre fino a cinque/dieci anni fa mi capitava abbastanza spesso di doverci mettere le mani.

Se fate una semplice ricerca in Internet, di siti dedicati al retrogaming ne trovate a bizzeffe! E sono tutti attivi e commentano questo o quel titolo, rimandano la loro passione per quella o quell'altra collezione. Era meglio la versione di Sensible Soccer per Atari ST o quella per Amiga? Se cercate la risposta la troverete senza ombra di dubbio!

E che dire di certe iniziative commerciali che vendono in combinazione hardware e software per l'esecuzione di titoli che andavano per la maggiore (Mario Bros in testa?)
Molti appassionati di retrogaming conservano le console delle varie epoche, le cartucce, le musicassette addirittura!
E ovviamente le loro piattaforme di elezione, cioè quel personal che hanno trovato sotto l'albero di Natale quando erano tredicenni e che ancora funziona (o è una copia che si sono procurati in qualche mercatino).
ma non si limitano a questo: ci giocano e incredibilmente si divertono!
Ecco perché dovremmo avere il massimo rispetto per i retro-giocatori: sono quelli che salveranno la storia dell'informatica.

Sommario

Jurassic News - Il contenuto di questo fascicolo

Tombaroli

di Tullio Nicolussi

Una dei temi ricarrenti nella camunità retra-camputeristica italiana (ma non salo italiana) è quello della perpetuaziane delle tecnalagie infarmatiche altre l'arizzante prevedibile della nastra civiltà. La nastra callezione, raccalta can sacrificia (anche finanziaria in qualche caso) a che fine è destinata?

Direi cbe passiamo generalizzare secando tre mocro categarie di comportamenta:

- ***lascito ai discendenti o a un amico collezionista;***
- ***lascito ad un museo;***
- ***dispersione tramite vendita;***

Se si decide di vendere, ovviamente prima che sia troppa tordi, significo che o si è perso l'interesse per questa tipa di collezianisma, oppure l'interesse economico è diventato prevolente e si cerca di monetizzore quanto si può. In questo cosa la collezione va per definiziane dispersa percbé anche se, per ipotesi, ci fosse un comprotore unico, questi probabilmente intenderebbe rientrare di parte della spesa vendendane i pezzi dappi a per lui mena significativi. Inaltre il prablema della preservaziane "passerebbe di mano", ma rimarrebbe osstanzialmente insaluto.

Il musea apparentemente è la saluziane "più nabile" ma purtrappa paca praticabile in Italia dave le iniziative in questa sensa sona perlapiù valontaristiche e senza una tutela effettiva di questo patrimonia. Credo che esista uno bella differenza fra musea e calleziane! Diciamo che, senza togliere nulla ai nabili tentativi in otto, ai quoli vanno riconasciuti risultati concreti, il "musea del camputer" come noi la intendiama non è che una calleziane molto grande.

Chi regala al museo i suai reperti deve accettore che essi siano utilizzoti per gli scopi del museo stesso, il che significo in qualche cosa che nan vedrebbero mai lo luce del Sole fuori doi depositi, in altri casi sorebbera cannibolizzati per pragetti di restaura o recupero e nello peggiare delle ipotesi rottomoti.

Se si regolo tutto ad un amica retrocomputerista si ha almena l'illusione che valoriz-

zerà i nostri sforzi. Sui discendenti è meglia non contarci proprio! Ne ho viste di callezioni "del nonno" finire nei mercotini del riusa e se ondote ad esempio in piazza stazione a Bolagna, dave c'è un mercatina permanente di libri usati, vedrete trarre dai bagagliai delle automabili le più belle bibliateche private e cantrattato il lara prezza a pesa dai nipati del caro estinta!

Che fare allara?

Qualche tempa fa su un farum sacial qualcuno ha buttata lì una provocaziane: -"Mi faccia seppellire can tutta la mia calleziane!".

Sembra una battuta ma invece è una grande ideo (siete autorizzoti a taccarvi).

Riflettendoci è facile canvincersi che uno buana parte dei manufatti antichi (non vorrei azzardare ma credo che siamo ben oltre l'80%, esclusi gli edifici ovviamente) proviene da tombe. Le civiltà che hanno preceduta la nostra ovevano tutte questa fissa del "culto dei morti" e depositovano assieme alle spoglie molti dei beni del defunto. I casi più clamorosi sono ovviomente quelli dei famosi condottieri sepolti con tanto di ormatura e di spada al fionco o dei re come i foraoni, ma anche il modesto ceto medio del tempa un qualche sfiziaso ornamento e monile se li concedeva.

Ecco che se veromente si fasse in grado di attrezzare una particalare tipalagia di sepaltura che si conservi intatta nel tempa e saprattutta che canservi in buona stata il cantenuta, allara i nastri lantani discendenti (a qualche aliena di passaggio) potrebbe gadersi la scaap e la fama della scaperta!

Certo questi archealagi del futura ne avrebbera di lavoro da fare per capirci qualche cosa! Oggi noi riusciama a decifrare l'usa degli strumenti più semplici che troviamo negli scovi, ma già un mecconisma come il disco di Antikythero nan sappioma al 100% casa servisse e come funzionasse. Se poi andassimo a disturbare certe teorie su un famigerato strumento, la shamir (non sono sicuro che sia questa l'ortografio esotta), che avrebbe cansentito alle antiche civiltò di tagliare la pietro più dura, came fasse di burra (un laser? un aggeggio nucleare?), saremma nel più campleto imbarazzo. Probabilmente se mai tale taal è esistita e se qualcuna se n'è imbattuta casualmente scavanda antichi cimiteri, c'è il rischia che la abbia giudicata "un manico di lancia" piuttasta che riconascerne la particolarità scientifica. Camunque c'è ancara speranza: dice chel'ultimo ad averla posseduta sia stato il re Salomone... quindi da qualche parte del media oriente è lì che ci aspetta.

Tarnonda sulla Terra, a meglia nel nostra garage-laboratorio, tema che anche i nostri amati amici camputer fra mille anni saranno mantagne di palvere: mogari il cobinet arruginito in qualche mada si è canservata ma ad esempio i chip su una piastro modre non si potrebbe capire ossolutamente coso servissera.

Nan possiamo nemmeno fare affidomento sulla conservazione della documentozione, a meno che quolcuno non si prendo la brigo di scolpire nella pietro le voci dello wikipedia corrispondenti.

Forse si potrebbe avviare a quest'ultimo difficoltà dipingendo sulle poreti della tomba una serie di graffiti tematici: in primis l'aritmetica binaria e l'algebra di Baale.

In fonda il libra dei marti di egiziana memoria, casì ci è pervenuta...

(=)

Chuck Peddle e la nascita del mercato del Personal Computer

Sirius 1 / Victor 9000

ACT Sirius 1

di Damiano Cavicchio

Come abbiamo già accennato in un nostro precedente articolo [JN n. 54], l'esperienza informatica è costellata da personaggi super famosi come Bill Gates e Steve Jobs i cui nomi sono i più quotati a rappresentare la nascita del mercato dei personal computer e da personaggi, meno conosciuti al grande pubblico come Chuck Peddle o Jan Miner o Nola Bushnell, ciò nonostante, il contributo dato da questi informatici è stato di notevole levatura.

Completiamo l'articolo su Chuck Peddle guardando più da vicino il suo ultimo grande impegno lavorativo.

Peddle era un professionista informatico con una esperienza e competenza unica, al suo attivo infatti lo troviamo nel coinvolgimento dello sviluppo del Motorola 6800, la fondazione della gloriosa MOS Technology con la creazione del celeberrimo 6502, microprocessore a 8 bit presentato nel settembre del 1975, nonché la realizzazione di un "embrione" di personal computer, la mainboard dimostrativa KIM – da cui Apple attinse per la creazione dell'Apple II – e la Commodore il PET, uno dei primi e più popolari personal computer della storia.

Il suo ultimo ed importante lavoro fu appunto il Victor 9000, nome con cui fu commercializzato in America, mentre in Europa arrivò con il nome di Sirius 1.

Venne presentato al COMDEX'81 show di Las Vegas nel Dicembre 1981 e pochi mesi dopo arrivò in Europa, diversi mesi in anticipo rispetto al PC IBM. Per questo motivo godette nel vecchio continente di un ottimo successo, dal punto di vista tecnico e commerciale, assolutamente meritato per le sue innovative tecnologie. Una mossa commerciale vincente di Peddle fu quella di riuscire a sfruttare la rete di vendita Commodore grazie ai suoi trascorsi aziendali e al fatto che Commodore non aveva una soluzione da contrapporre a IBM sul piano dei PC da ufficio (e forse non ci pensava nemmeno lontanamente).

Alla fine del 1982 la società vendeva circa 2000 Sirius al mese.

Il sistema – il cui prezzo base era di circa 2700 Sterline nel 1983 – (in Italia si vende-

va a circa 10 milioni di Lire) nasceva attorno alla CPU Intel 8088 ed era in grado di far girare il CP/M del mitico Gary Kildall e l'MS-DOS. Dotato di una memoria di 128KB, espandibile a ben 896KB, utilizzava per la memarizzaziane di massa due lettari floppy da 600KB a a dappia faccia da 1,2MB, can velacità di rataziane variabile, al fine di massimizzare la velocità di accessa ai dati in qualunque parte del disca.

Oltre che sul fronte memaria, il sistema era espandibile nel camparta starage tramite controller+hard disk di dimensiane fina a 30MB, mentre alla CPU 8088 a 4 Mhz era possibile affiancare un copracessore matematico 8087. Il sistema offriva inoltre come opzione, la passibilità di essere utilizzata tramite penna attica direttamente sul monitor: quante cose si passano fare can un 8088!

La tastiera del Victar/Sirius era equipaggiata can una MCU Intel 8048 e disponeva di funzionalità avanzate quali il controllo di luminasità e contrasto – che avremmo visto nel Mac sola molti anni dapo.

Dal punta di vista tecnico dunque, il Victar/Sirius aveva le carte in regola per prosperare nel segmento professionale ma, quando la carazzata IBM, dapo tentennamenti durati mesi, (l'8 marza del 1983, IBM annunciò la cammercializzaziane dell'IBM XT), sbarcò nel vecchio continente cal PC e la sua date di software; Sirius, camplici alcune complicaziani finanziarie della Victar, scese repentinamente nelle statistiche di vendita: un segnale che il costruttore ACT (poi Apricat), avrebbe dovuta saper cagliere per correre ai ripari, ma come molti altri prataganisti dell'epoca non calse affatta.

Malte persone del settore ritengono che il sistema XT sia stato intradotto da IBM per competere direttamente con il sistema a disco rigido del Victor 9000 (il precedente modella IBM ne era privo), mentre Peddle credeva di pater diventare la terza più grande sacietà di camputer nel monda, dietro IBM e Cammodare.

Peddle aveva una visiane che passiama con il senna di pai dichiarare trappo ottimistica, ma la giustificava la tecnalagia del Sirius, una macchina davvera eccellente che brillava nelle applicazioni aziendali, dove era superiore a qualsiasi altro prodatto di classe canfrontabile.

Caratteristiche tecniche del Sirius/Victor 9000.

Nelle pagine che seguano abbiamo riassunta e commentato le caratteristiche tecniche del sistema.

Sistema di elaborazione

- *8088 microprocessore o 16 bit*
- *128 o 256k byte di RAM (stondord)*
- *Esponsione di memorio di 896K byte con tempo di ciclo 335ns, 64k chip Bits RAM dinomico*
- *Quottro slot di esponsione interni*
- *Due porte serioli RS232 con connettore stondord o 25 poli*
- *Uno porto porollelo cpn connettore Centronics*
- *ROM do 8 KByte (boot e diognostico)*
- *RAM video 4 Kbyte di tipo stotico*
- *Coprocessore motemotico 8087 (opzionole)*

Sistema di visualizzazione

- *Due modolitò testo selezionobili do softwore: 25 linee x 80 colonne e 50 linee x 132 colonne; corotteri 8 x 12 pixel in uno cello di 10 x 16*
- *Monitor CRT do 12 pollici o fosfori verdi*
- *Bose bosculonte del monitor regolobile in orizzontole ±45° e do 0° o +11° di inclinozione verticole*
- *Angolo di visione orizzontole regolobile (±45 ° girevole che utilizzono lo piottoformo monitor)*
- *Angolo di visione verticole regolobile (do 0 ° o + 11 ° di inclinozione utilizzondo lo piottoformo monitor)*
- *Disco rigido*
- *Floppy do 5¼ singolo foccio 80 trocce, 512 Byte per settore, 620 Kb*
- *Floppy do 5¼ doppio foccio 160 trocce totoli, 512 Byte per settore, 1.2 Mb*
- *Disco rigido do 10 Mb o 30 Mb, interno*

Tastiera

- *Microprocessore 8048 dedicoto*
- *7 o 10 tosti funzione definibili vio softwore*
- *Loyout o 56 tosti (equivolente ollo tostiero IBM Selectric II)*

Alimentazione

- *Tensione di ingresso 90-137 VAC o 190-270 VAC (selezionobile vio ponticello interno)*
- *Frequenzo dello tensione di 47-63 Hz*
- *Tensione di uscito stobilizzoto +5 V CC e ±12 V CC*
- *Tensione di uscito non stobilizzoto +12 V CC*

I sistemi operativi

Il computer persanale Sirius/Victar è campatibile con vari sistemi operativi:

- *CP/M-80*
- *CP/M-86 (dalla vcrsione 1.01 alla versione 1.12)*
- *MS-DOS 1.25*
- *MS-DOS 2.11*
- *MS-DOS 3.1 (can ROM "Victar Universal Boot")*

Il BIOS della scheda madre risiede su disco assieme al sistema operativo; non esiste un chip di ROM dedicato a contenerlo. Questo ho permessa di odattare lo mocchina alle voric versioni di sistemi operativi cbe si sono evoluti nel corso della sua vita operativa.

Dalla versione 2.11 di MS-DOS era possibile mantorc uno scheda "PlusPC" che rendeva il sistema parzialmente campatibile can la macchina IBM. In questa casa veniva farnita una versiane di DOS "duale", cioè in grada di far canvivere le due "anime", ancbe se non in maniera compatibile al 100%.

Software commerciale

Caratterizzandasi came macchia "da ufficia", il Sirius è stata da subito corredata con i programmi di produttività persanale più conasciuti all'epoca.

L'elenca che segue è sala una piccala parte del saftware che l'azienda praduttrice ACT ha resa dispanibile:

- *Wordstar (dalla versiane 3.21 alla 4.0)*
- *SuperWriter Ver 1.09*
- *Supercalc2 - Ver 1.0*
- *Supercalc3 - Ver 1.0*
- *Latus 1-2-3 -*
- *Abacus (Psion) - IBM Ver 1.2*
- *PC-CALC - IBM Ver 2.00*
- *MS Multiplon Ver 1.10*
- *dBose II - IBM Ver 2.4*
- *dBase III -IBM ver 1.10*
- *Delto - Ver 4.1*
- *PC-File - IBM Ver 4.0*
- *Archive (Psion) - IBM ver 1.1*
- *AutoCad-86 - Ver 1.40*

Come si vede sono presenti i principali pacchetti di produttività persanale, ma molti altri saftware sono stati trosportoti sulla piottafarmo Sirius/Victar grazie allo relativa vicinonzo dell'hardware e saprattutta del saftware di base al PC IBM.

Un altro nome che ha importonza nella storia del sistema Sirius/Victor è il nome "Pulsar".

Questo società si occupava dell'adattomento dei software esistenti e della produzione di nuovo softwore specifico per i sistemi commerciolizzati da ACT.

In particolore lo società Pulsar (poi acquisita dalla ACT che cambiò il suo nome in "ACT Pulsar" e "ACT Apricot" in Inghilterro), si occupò dello sviluppo di pacchetti gestionoli come od esempio uno procedura integrata di contabilità, mogazzino, fotturozione e paghe. In pratica il "core business" per l'automazione dell'ufficio di piccole-medie aziende commerciali.

Questa è stata forse la prima volta che si è cominciato a capire che i vari pacchetti software dovevano integrarsi fra loro per migliorare l'efficienza del lavoro di ufficio.

Estetica e Design

Il Sirius 1 ha rappresentoto per un seppure breve lasso di tempo un riferimento nell'ergonomia e nel design. A fronte di un PC IBM abbastonzo squadrato e affamoto di spozio sulla scrivonia, il Sirius introduce un fattore di forma leggermente tropezoidale per l'unità centrale che lo "slancio" e lo fa apparire meno ingombronte di quanto in realtà non sia. La versione Victor 9000 è invece più trodizionale sotto questo punto di vista e non si distingue affotto da un clone PC o basso ingombro!

La tastiera è una componente piuttosto massiccia che comunica l'idea di stabilità nell'utilizzo. Monitor e tastiera sono separati dal corpo centrale in un insieme che si stava affermando come unico fattore di forma dopo l'abbuffata di cabinet all-in-one che ha caratterizzato il mercato fino ad allora. Per la verità il "tutto in uno" resisterà ancora qualche onno mentre la tastiera si "mangerà" l'unità centrale, driver per floppy compresi, in quella serie di macchine delle quoli gli esemplari più conosciuti sono la nuova serie di C64 e l'Amiga.

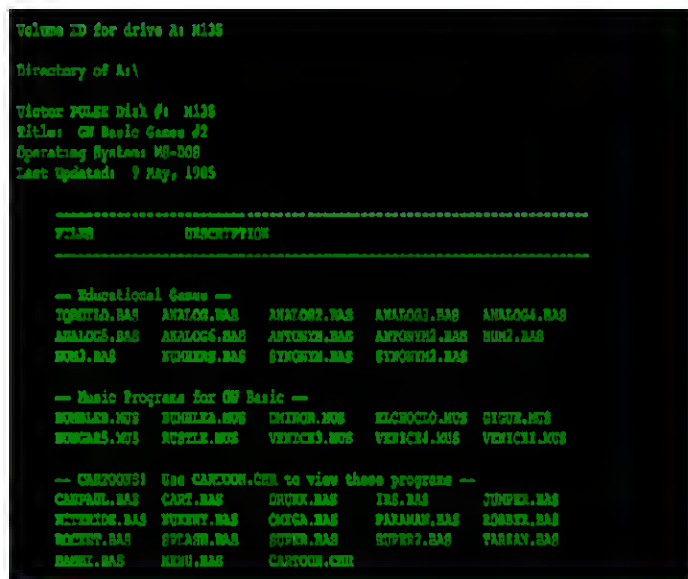
L'alimentazione è unica (il cavo dati del monitor trasporta anche l'olimentazione) e questa è una gradita scelta, anche se vincola all'acquisto del monitor proprietario. Una soluzione che vedremo anche nel nostrano M24 di Olivetti.

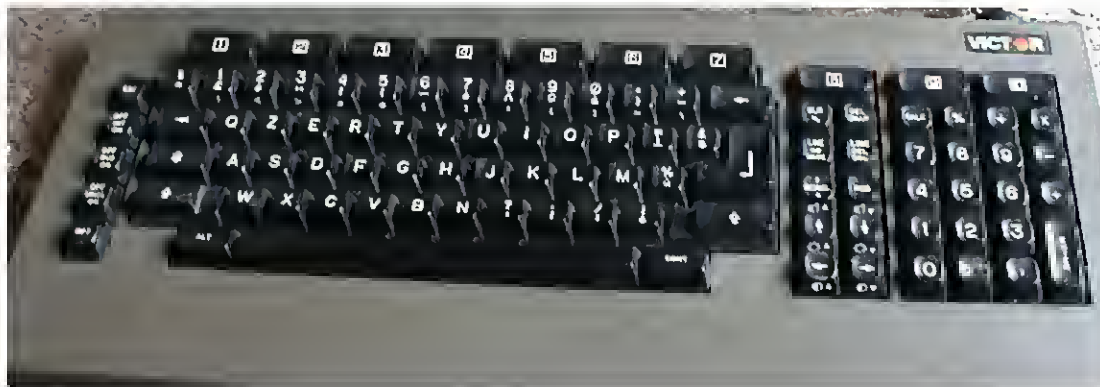
Il colore è un verde-terra piuttosto scuro che sul frontale ospito una ampia fascia nera con gli olloggiamenti per i due floppy o un floppy e un hard disk full size.

I connettori sono tutti posti sul retro della mocchina. Incontriomo da sinistra: tastiero, bottone di reset, porto parallela siglata LPT, uscita monitor video, due connettori seriali siglati TTY e UL1 e infine, leggermente spostato verso l'alto, l'interruttore di accensione.

La buono qualitò dello sezione video si apprezza nella nitidezza dei carotteri e dolla leggibilitò del font generato dal controller.

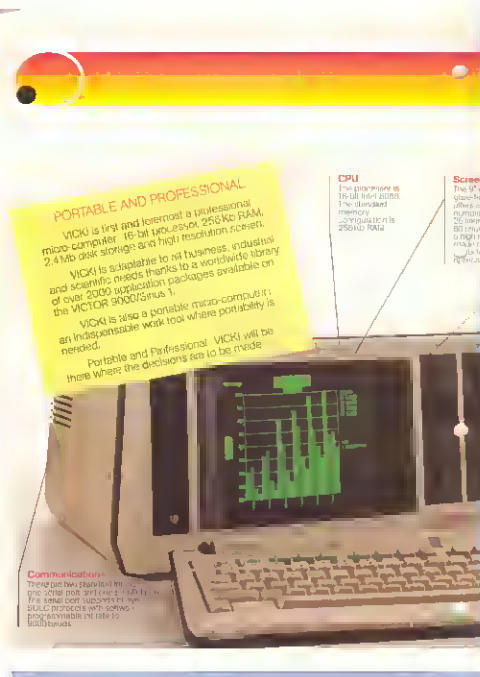
La tostiera, campletissimo, è sicuramente un oggetto che sulla scrivania reclamerà uno spazia natevole. Fra l'altra i pragettisti nan si sona affatto preaccupati di contenerne la dimensione, soprattutto in larghezza, intraducendo due ampie fascie vuote in alta, sapra i sette tasti funziane che ripartana semplicemente il numera nella serigrafia, e satto la barra spaziatrice. Parafrasando le "enarmi" tastiere dei terminali 3270 di IBM, la periferica di input del Sirius affre una datazione di tosti (98 in totale) dovvera completa. All'estrema sinistra una serie verticale di cinque tosti riporta la sequenza di funzioni camuni (ESC, e REPEAT) e tre "modi" di carattere: sottolineato, evidenziato e inverso. All'epoca dei terminali a caratteri, la possibilità di arricchire l'autput can le modolitò di disploy nominate paco sopra, ero considerata una funzionolità comune. Ero anche un mado di simulare su uno schermo bitmop, come quello dei primi PC, una apprezzata funzionalitò semigrafica dei terminoli più evoluti.

Su alcune macchine, ricordo i terminali della linea L1 di Olivetti, era possibile generare delle righe, chiamote "fincature" che disegnavono il video came fasse un foglio strutturato in righe/colanne. Il clossico esempia è quello della fottura, dave i vari articali con codice, descrizione, quontità e prezzo, sona organizzati in colonne contarnate da box di divisione.

La parte alfanumerica dello tastiera è più o mena standard, a parte qualche tasta "strana", came quella che riparta i simboli di 1/2 e 1/4, evidentemente si riteneva fasse utile avere il simbalo in punta di dito.

A fianco della barra spaziatrice, a sinistra si trava il tasta modificatari ALT e all'apposta c'è una strana tasta CONT che però non è affatta un CONTROL, came si patrebbe saspettare alla luce delle nostre attuali abitudini, ma è più una STOP/CONTINUA. Gli altri tasti (SHIFT, RETURN, BACK SPACE, TAB, etc...) sona di grandezza e posiziane normale, come le tastiere di oggi, tanto per

capirci.

Sirius 1 offre il tastierino numerico separato con tasto del doppio zero. E' presente un'oltra sequenza di tosti di controllo, posizionati fra il tostierino numerico e la parte alfanumerico. Qui troviamo i tasti freccio, purtroppo non "o croce", e i tasti di controllo cursore con alcune sorprese che hanno l'oria di essere comode, tipo il comando per cancellare una intero linea o dol cursore fino a fine lineo. Se vi sembrano funzioni poco utili, significo che non avete interogito obbostanzo con un terminale a caratteri!

Oltre ai due prodotti standard Sirius 1 e Vuctor 9000, la società ha commercializzato una versione portatile chiamata Vicki. Si tratta di un "trasportabile a valigia" sullo stile dell'antesignano Osborne 1, seguito poi come ingegnerizzazione un po' da tutte le aziende.

Il Vicki appartiene alla seconda generazione di simili sistemi con prestazioni in linea con la tecnologia corrente e il tentotivo di contenerne il peso che comunque anche per questa macchina supera gli 11 Kg.

Le caratteristiche tecniche

Nell'elenco esaustivo delle componenti tecniche, ripartata nelle pagine precedenti, merita soffermarsi sulla parte video. Siama in una fase di relotiva stabilitò rispetto agli stondard di visualizzazione "a carottere". Le 80 colanne a video sona la minimo richiesta per un sistema professianale. Il Sirius offre 25 righe con una bitmap per i carotteri in una matrice di 10x16 pixel che determinona una leggibilità eccellente del testo o video, anche eventualmente corredato da sattolineatura. La grafica è invece tutta da inventare nei primi anni dell'epaca del Persanal Computer e agni sistema affre la prapria soluziane che sfrutta al meglia le proprie peculiarità e cerca di impressianare l'acquirente distanziandosi dalla concarrenza. Su questo frante il Sirius 1 "cala l'assa" per così dire. La sua madalità "Alta Risoluziane" è di 800x400 pixel, che distanzia in maniera impressianonte i migliori home dello generazione precedente. Si pensi che il Cammadore 64 offriva 320x200 punti, seppure con modolitò o colari e oncoro peggia foceva l'Apple II can i suai "paverelli" 192x280 punti in bianco/nero.

Qui a fianca due screen che rendana giustizia della qualità grafica raggiungibile dalla macchina.

Ovviamente tanta magnificienza si pago in RAM! Servono la bellezza di 40 Kbyte per gestire il video in alta risoluzione. Il processare ne indirizza volendo fina a 1 Mego, ma camprondo il sistema di base si devona fore i canti con un "risicata" tesoretto di 128 Kbyte appena...

Il software

La chiave del successo per i sistemi professionali è da sempre rappresentato dal software. Sistema operativo e linguaggi di programmazione fanno la differenza, ma è soprottutta il softwore commerciale, cioè quella che risalve i prablemi pratici dell'utente, ad avere un pesa determinante.

Il BASIC va bene per "i ragazzi" e gli studenti e anche, se vogliama, per realizzare programmi "ad usa ufficia", tutt'altro è programmare una cantabilità! Nan che nan fosse possbile farlo con il BASIC, anzi forse alcune soluzioni commerciali erona canfezionate proprio in BASIC, mogori compilota. Tuttavia, possata l'epoco della scoperta, il prafessionista che spende 10 miliani di Lire per un sistema di calcolo, vuole che poi questi soldi ritornino presto in efficienzo e produttività.

Abbiama già incantrato in questa articola la sacietà ACT Pulsar, una iniziativa che aggi chiameremo "una spin-aff" della casa madre.

La sacietà nasce con lo scapa primaria di realizzare e vendere saftware per Sirius 1 e per Vectar 9000. Satta la slagan "16 bit Busi-

ness Software" la Pulsar adatta titoli famosi come Supercalc e DBase.

Spesso si sente l'affermazione secondo la quale un sistema con CP/M automaticamente aveva tutto il software sviluppato per quel sistema operativo. Niente di più falso! La sola lettura dei floppy da un sistema all'altro poteva essere una attività tutt'altro che semplice!

La rivista InfoWorld nel Maggio 1984 (Volume 6, Issue 20) affrontava il problema della disponibilità di software per i sistemi dismessi a causa del fallimento o del ritiro di numerose aziende dal mercato. La stima dei pacchetti disponibili per il Victor 9000 è di 1000 circa che salgono a 1500 considerando le versioni localizzate.

Conclusioni

In Italia il sistema è importato da Harden (pubblicità sulla seconda pagina dell'articolo) e costa poco meno di otto milioni di Lire con 128 Kb di RAM e due floppy da 600 Kbyte ciascuno, CP/M 86 e MSDOS.

Come al solito i seimila dollari circa vengono "corretti" al rialzo in Italia.

Tralasciando le considerazioni su questo ultimo aspetto, il prezzo per una macchina di livello professionale è elevato ma corretto; il PC IBM originale in configurazione simile costa circa dodici milioni di Lire.

(=)

Curiosità

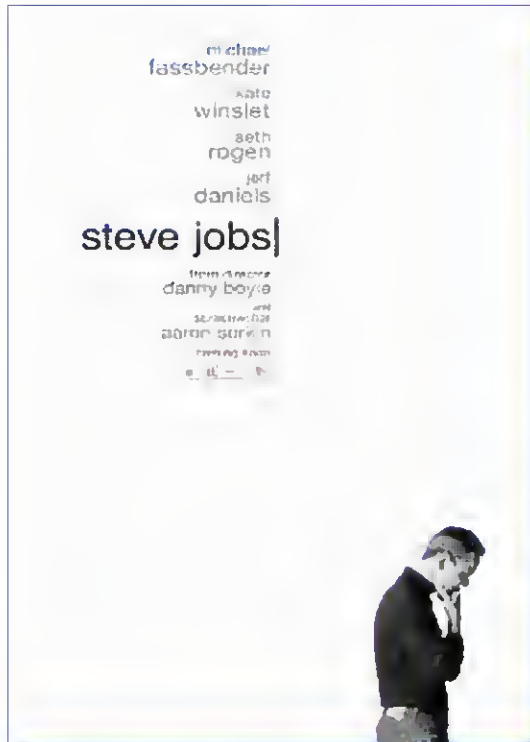
All'epoca del lancio della macchina fu annunciato una specie di sistema di sintesi vocale che avrebbe dovuto permettere la registrazione di file audio; fin qui non sarebbe una grande novità, ma si vociferava che fosse possibile utilizzare tali file per comandare alcune funzioni della macchina.

Questa notizia è riportata su alcune recensioni dell'epoca (ad esempio su quella realizzata da MC Microcomputer n. 12) ma non se ne trova traccia della realizzazione effettiva. Forse un annuncio in stile vaporware? Non sarebbe una novità!

Reference

- *http://www.actsirius1.co.uk*
- *http://www.1000bit.it*
- *http://www.computermuseum.org.uk*
- *MC microcomputer n. 12*
- *http://www.appuntidigitali.it/3932/la-dittatura-della-compatibilita-ibm-e-la-fine-di-act-sirius-1/*
- *http://www.commodore.ca/history/people/chuck_peddle/Sirius_1_Victor_9000_Specification.pdf*
- *https://books.google.it/*
- *http://sirius1victor9000.blogspot.it/*

Steve Jobs - Il film

di Sonicher

Su Steve Jobs si sona scritti fiumi di parale e sano stati realizzati dacumentari e film, per non citare le innumerevoli serie televisive e sceneggiati vari che in qualche maniera ne hanna raccantata le vicende sia professionali che umane.

Questa film realizzato nel 2015 per la regia di Danny Boyle vuole raccontare l'uamo attraversa alcuni mamenti significativi del suo passaggio sulla Terra. La scelta è di farlo rappresentanda i "dietro le quinte" di tre mamenti chiave che la hanno visto come prataganista. Precisamente si tratta della presentaziane del Machintash nel 1984, di quella del Next nel 1988 e infine di quella dell'iMac, prima realizzazione dopo il suo ritorna in Apple nel 1998.

Joanna Hoffman in una rara foto dell'epoca; purtroppo la qualità della foto è scarsa.

Sano tre mamenti ben noti agli appassianati di staria del computer e tre situazioni chiave per la vita persanale del prataganista.

I dietra le quinte di queste presentaziani si ripetona con una stesso copione dove ruotano sempre gli stessi personaggi: la figlia Lisa e sua madre, l'immancabile Wazniak, John Sculley e Andy Hertzfeld, un pragettista capa del progetto Mac.

Nella finzione scenica il tempa si dilata enormemente in quei momenti che precedana l'entrata plateale sul palco di mega-teatri: manca sempre un minuta e lui riesca a parlare (a lungo) con cinque e a volte di più persone! E' un particolare che fa un po' sarridere ma, come diceva qualcuno "il tempo è relativa".

C'è un altra personaggio che sinceramente non avevo mai considerata casì impartante nelle vicende Apple e si tratta di Jaanna Haffman che fu assunta da Apple nel settare marketing e che seguirà Jabs fino al suo ritorno in Apple.

Spendo subita due parole per il cast che è più che di qualità e in particolare Michael Fassbender, un Jobs molto canvincente e nella parte finale della pellicala anche molto samigliante all'ariginale e Kate Winslet nella parte di Joanna, che giustamente sta facenda incetta di premi quale attrice nan prataganista.

Si parla poco di camputer, nel senso tecnico: si parla più della vita e dei rapparti umani fra i protagonisti. In questa luce Steve Jobs era una frana! A cominciare dal difficile rapparto con la madre di sua figlia Lisa e can Lisa stessa nel film ben interpretata da tre differenti attrici al crescere dell'età. Wazniak invece ci fa la figura del patetica orsetto in cerca di riconascimenti e affetto per il suo team e per sè stesso. A John Sculley spetta la parte del cretino che riesce, attraversa una serie di decisioni sbagliate, a portare l'azienda di Cupertino sull'orlo del fallimenta.

A propasita di decisioni sbagliate e pradot-

ti flap, in Apple nan sona mancati, a cominciare proprio dol Moc dello prima serie che ho venduto a mala pena 200.000 macchine nel primo anna quondo Jobs se ne aspettavo un milione (impresa che gli riuscì pai can gli iMac). Anche il "povera" Newton è bistrottata abbastonza e indicato come l'ultima mossa sbagliata di Sculley che pai gli è costata il licenziamenta.

Peccato un pa' che il plot del film sia malta di diologhi a due e pochissimo di azioni. Penso che uno persono che lo veda senzo sapere nulla di storia dell'informatico, esce con l'idea che Steve era uno psicolabile e che la sua vision sia frutta delle sua intelligenza ma anche della sua abilità nell'intrigo, nel saper usare le persane e in definitiva di una determinante dase di fartuna.

Ma è di Jaanna Haffman che valeva parlare. Colpevolmente non conoscevo il peso che essa ha avuta nello sviluppa dei prodotti di Apple e Next. A dare credito al film la suo figura di assistente direzionale è stato superlativa e deve essere stata casì nello realtà, se è vero come ripartona le cronache che vinse per tre anni di seguita un premia che i dipendenti Apple mettevano in palio per colui che fasse riuscita nel corsa dell'anna a tenere meglio testo al "capo".

Le natizie su di essa sano piuttosto scarse in rete e nelle varie biografie del suo capo possa quasi inosservata. Invece sorebbe do considerore fro le donne che hanna avuto grande peso nell'epaca pianieristica dell'infarmotica persanale. L'attrice Kate Wislet è riuscito a rendere credibile la sua figura con una interpretaziane magistrale, fatta spessa di primi piani e quindi malto difficile per una attrice. A volte nella pellicala si è partati a consideore lei la vera forza di Apple al posto del suo emativomente instabile datore di lavoro. Loureota in Fisica e Archealogio gli si attribuisce la scritturo della primo versione delle linee guida per l'interfaccio grafico del Moc. Come si vede nan era salo brava a fare marketing!

Se davessi scegliere un film su Jobs la mia preferenzo andrebbe però alla pellicola "I pirati della Silicon Valley" perché più "rusponte", più tecnico e meno intimista. Ciò che è accaduta dopa ho paco a che fore con la tecnica e molta con lo managerialità e il marketing. Penso che questa pellicala di Bayle sia da casiderare un tributa all'uoma e alle sue mille insicurezze, più che alla genialità che gli viene attribuita.

(=)

Michael Fassbender e Kate Winslet, i due attori protagonisti.

Honeywell - H316 Kitchen Computer

di Tullio Nicolussi

L'idea di chiamare "hame computer" il calcalatore persanale destinata all'utenza domestica, è derivata dall'analisi del paradigma elabarativo che si stava definenda nei primi anni '80 rispetta agli ambienti che stava papalando.

Home camputer si definì quella macchina che, per caratteristiche di utilizzabilitò e facilità d'uso, veniva adattata dalla famiglia came aggetto damestica o tutti gli effetti. Non si trattova più solo di videa-giocare, ma di caadiuvare i ragozzi nella studia, gestire i canti di casa e, perché no, aiutore in cucina.

Ma ci si deve ricredere se si ritiene che l'aiuto in cucina, come data base di ricette e pragrammi vari di tipa nutrizionole, sia stato inventoto come alternativa all'esclusivo uso ludica di quell'oggetto entrato in casa per i copricci del figlia dodicenne: già nel 1969 la Haneywell tentò di commercializzore una maccbina di calcola dedicata ol mando culinario, il Kitchen Computer!

Ovviamente non si trattava di un "home" came classifichiamo aggi certi sistemi dello secanda andata personal-elabarativo, ma di un calcalatare "seria", un vera e prapria minicamputer a 16 bit!

Fin dalla la metà degli anni '60 si erana diffuse macchine "dipartimentali", anche chiamate minicamputer (pai confidenzialmente "mini"), datate di capacità elaborativa capace di suppartare un certa numera di terminoli (una decino a poco più) e corredote da pragrammi specifici come contabilitò, magazzina, gestione del persanale, etc...

Lo spazia per queste macchine era lasciato dai grandi colcalatari aziendali, i mainframe, che di solita stavana al piano terra dell'azienda, circondati do mistera e da tecnici in camice bianca, ai quali era delegota la vera massiccia elabarozione.

L'ideo che agni persona patesse avere un praprio personale calcalatore era di lò da venire! In effetti, pensandoci con il senno di poi, non è che non se ne sentisse la necessitò: in fondo tutti avevana sullo scrivonia una mocchina colcalatrice, più o mena elettrificota, moncava la tecnologia.

Lo Honeywell ebbe questa "olzota di ingegno": prese un sua sistemo dipartimento-

le, un modello della "Serie 16" esottamente il modello H316, lo carrozzò allo bisogna con uno stile futuristico e dandogli il nome di Kitchen Computer tentò di venderlo alla modica cifra di 10.000 dollari.

Pare che qualcuno ne sia stato effettivamente venduto attraverso un catalogo di prodotti per corrispondenza il Neiman-Marcus Catalog (l'immagine di apertura è stata tratta da questo catalogo), fatto uscire proprio per il Natale 1969.

Questo catalogo è famoso perché ospitava (non so se ancora è pubblicato) una esoterica lista di regali natalizi. Nel 1963 ad esempio, si poteva comprare un sottomarino o due posti per la modica cifra di 18.700 dollari.

In effetti l'idea che si potesse automatizzare il lovoro culinario famigliare al "modico" costo di 10.600 dollari, comprensivi di due settimane di corso di utilizzo, ci appare del tutto campota in oria! Poteva forse trovare uno collocazione nell'ombito di servizi per comunitò, suggerendo combinazioni di alimenti per menù equilibrati in termini di costo/nutrizione. Bisogna però considerare che all'epoca negli Stati Uniti si viveva una sorto di utopia futuristico nello quole si ipotizzovano scoperte e stili di vita bosati su tecnologie elettroniche e robotiche. Ne è la prova una serie di cartoons di grande successo denominata "The JetSons", nella quale una famigliola vive fra mirabolanti tecnologie che vanno dall'automobile volante alla cucina automatica.

L'ingombro di questo "elettrodomestico" è piuttosto importante. Con i suoi 72 cm di larghezza, 90 cm in altezza e 117 di profondità, quest'ultima per buona parte dovuta al piano di appoggio davanti alla console di controllo, non si può dire che sparisca nemmeno in un locale di dimensioni generose. Se poi uno volesse aggiungere la telescrivente, praticamente dolla cucina esce lui...

In realtà il minicomputer H316 venivo ospitato anche in un contenitore rettangolare per il montaggio a rack o stand-alone e questo fattore di forma effettivamente ebbe una sua diffusione, in ambiti diversi dalla cucina... Stiamo parlando comunque di poche decine di sistemi: siamo ancora agli albori del calcolo elettronico!

Il fattore di forma in questo caso è di 19" standard. Alimentazione e schede di espansione sono tutte contenute nel contenitore metallico con lo console dei pulsanti che occupa una metò circa della parte frontale.

Caratteristiche tecniche

Il Kitchen Computer è veramente un computer a 16 bit "della prima ora", con una console a pulsanti per la programmazione e il controlla dell'esecuziane dei pragrammi. Il collegamento can una telescrivente e con una unità a nastro perforato lo completano e lo rendona effettivamente utilizzabile can una certa agilità.

L'H316 è un computer con lunghezza di parola a 16 bit con clock a 2,5 MHz e tempo di cicla per una istruzione di 1,6 microsecondi. La memoria è a nucleo magnetico per un totale di 4 K espandibili a 16 (ward avviamente).

L'architettura interna si basa su quattro bus: indirizzi, data input, data autput e bus di cantrallo. Si noti la duplicaziane del bus dei dati secondo la direziane degli stessi. L'H316 è apprezzabile anche per la dispanibilità ampia di interfacciamenta e come tale è stata spesso usata come sistema di cantrollo per impianti di misura o di praduzione.

La versiane rack pesa circa 65 chilogrammi. La tecnalagia è elettranica basata su companenti Diade-Transistor Logic che permettano di cantenere il cansuma in circa 450 Watt.

Il sistema dispone di 72 istruziani macchina che si raggruppana nei consueti insiemi: istruzioni con riferimento alla memaria, istruziani aritmetiche, logiche, di controlla e di Input/Output. Ci sono poi delle istruzioni di shift dei registri, che operana su un byte e che controllano il sistema (come l'abilitaziane degli interrupt).

La samma e la sattraziane richiedana due cicli macchina e sona eseguite quindi in 3,2 microsecandi. Nella versione base manca il madula per la maltiplicaziane e divisiane che richiedano hardware aggiuntiva e nel casa sona eseguite in 8,8 micrasecondi (la maltiplicazione) e 17,6 per la divisiane.

L'arganizzazione elabarativa è abbastanza simile a quella di un micropracessore, campanente a nai più faligliare: accanto al classico accumulatare A troviama un registra B di appaggio, usata ad esempio per la parte averflow delle operazioni aritmetiche.

C'è il classico Program Caunter (qui chiamata P) e un registro M che contiene infarmazioni sulla memaria.

Due registri X e Y sono usati came registri di indirizzamento.

E' significativo natare, quanda ci si accupa di storia dell'informatica, come i nami degli elementi, ad esempio dei registri, derivi da

scelte fatte nel passato e siano poi rimasti più o meno inalterati anche nelle realizzazioni moderne.

Una caratteristica piuttosto evoluta del sistema H316 è la capacità di I/O. Essa è in grado infatti di trasferire blocchi di dati direttamente in memoria attraverso i canali DMA (sono disponibili 16 canali) e dispone di un completo controllo del bus di espansione al quale possono essere collegate una vasta gamma di periferiche. La Honeywell propone unità a disco, a tamburo magnetico, a nastro magnetico e a nastro di carta, a schede perforate. Si possono collegare inoltre stampanti, telescriventi e uno non ben definito "interfaccia di comunicazione generale".

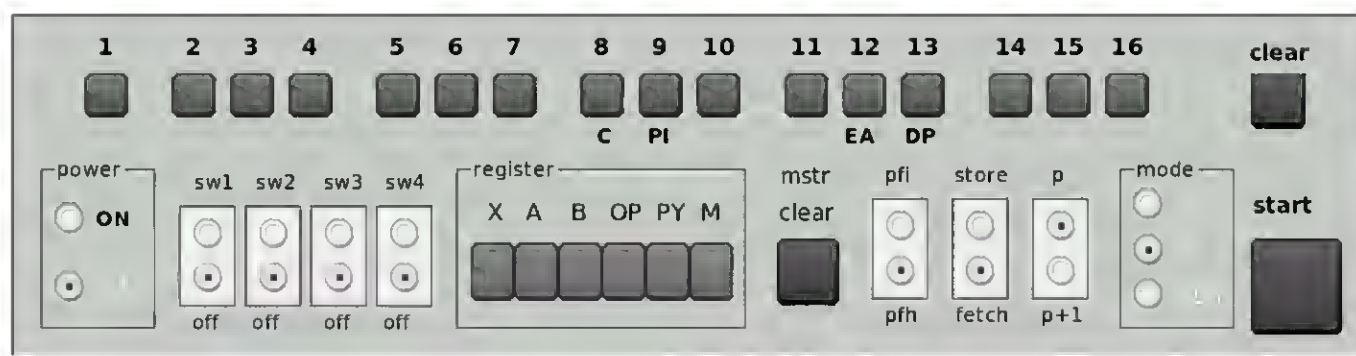
Con il sistema viene fornito il linguaggio assembly, chiamato DAP-16 e i moduli per lo gestione ad alto livello delle periferiche come il DOP (Disc Operating Program). Sono stati resi disponibili anche uno vasta libreria di routines utente e i linguaggi più diffusi all'epoca: FORTRAN, BASIC e FORTH.

Il pannello di controllo

L'interazione con il sistema avviene primariamente attraverso il pannello di controllo frontale. Questi permette l'effettuazione di tutte le operazioni attraverso l'impostazione di interruttori e pulsanti e il controllo dello stato e dei risultati leggendo le luci di output che via via riporteranno lo stato dei bit dei registri e della memoria.

Seguendo l'immagine del pannello, la cui parte attiva è ricostruita da un emulatore per chiarezza di lettura, troviamo in alto la fila di luci che sormontano direttamente i 16 interruttori bianchi che rappresentano i bit della parola in esame. La numerazione parte dal bit 1 a sinistra e si conclude con il bit 16 a destra. L'ultimo pulsante in linea a destra è il tasto CLEAR che serve per riportare il pannello delle luci allo stato iniziale.

La prima cosa che ci si chiede è perché gli switch siano organizzati in gruppi da tre. La risposta è che all'epoca era comune la rappresentazione ottale piuttosto che quella esa-

decimole, entroto nell'uso corrente nel corso degli onni '70 e che è quello comune che molti di noi honno incontroto lo primo volta lovorondo con i primi microprocessori.

Lo rigo di controlli inferiore è composto, portendo do sinistro, doll'interruttore di occensione, do quottro switch numeroti do sw1 o sw4 il cui utilizzo lo esomineremo in seguito. Segue il gruppo di cinque pulsonti (sei nello versione successivo dello mocchino, sigloto H516) che corrispondono oi registri interni : do sinistro A, B, P, Y e M che sono l'occumulotore, il registro di oppoggio B, il Progrom Counter, il registro Y per l'indirizzomento dello memorio e M che è il Memory Register (contiene il volore dello locozione di memorio indirizzoto dol registro Y). Monco nello versione 316 il pulsonte per comondore il registro X perché esso non è direttomente utilizzobile nel sistemo, viene utilizzoto internomente e composto dai risultoti delle operozioni che il colcolotore vo eseguendo.

Continuondo troviomo quottro pulsonti di controllo: PFI e PFH stobiliscono l'interruzione del progrommo o l'holt del sistemo o fronte dello monconzo di olimentozione; STORE/FETCH stobilisce se lo memorio deve essere scritto o letto; P/P+1 stobilisce come il Progrom Counter viene gestito contenendo l'indirizzo di memorio o il successivo; MA/SI/RUN è uno switch o tre posizioni che stobilisce se siomo in Memory Access, in modolità Single step o in esecuzione normole. Il pulsonte MASTER CLEAR è il reset e iniziolizzo lo mocchino.

Uso del sistema

Come si è copito, il ponnello di controlo è l'interfoccio utente dello mocchino. Le ozioni sugli interruttori permettono di inserire doti in memorio e nei registri, visuolizzore il contenuto degli stessi e mondore in esecuzione il progrommo impostoto.

Al momento dell'occensione o quondo si preme il pulsonte Moster Cleor, il sistema viene iniziolizzoto.

Per visuolizzore il contenuto di uno dei registri si preme il pulsonte corrispondente e si legge il contenuto come output binorio/ottole sul ponnello delle luci.

Per inserire un volore in un registro si preme il pulsonte corrispondente, si concello il ponnello con CLEAR, si imposto il volore desideroto con gli switch per ogni singolo bit. Non esiste il concetto di "preporo il doto e inviolo ol registro"; ogni pulsonte determino il volore del singolo bit per il registro selezionoto "in tempo reole" e il contenuto è fissoto quondo si posso ollo prossimo operozione.

Esistono modolità per immogozzinore doti in memorio, per leggerli, etc... Si trotto di operozioni do offrontore con uno pozienzo che oggi sorebbe impensobile!

Le prime 17 locozioni di memorio sono protette do scritturo in modolità stondord, cioè possono essere modificote solo con porticolori procedure. Esse contengono un looder per il nostro perforoto, che è lo periferica di storoge di defoult, visto il bosso costo del supporto. Bosto quindi resettare la mocchino, impostore il Progrom Counter o 001 e

dare il RUN per caricare il nastro presente nel lettore.

La velocità di lettura è di 300 caratteri al secondo; non male tutto sommoto...

Va bene, direte voi, ma quando si spegne lo macchino la memoria si cancella... No! Sono nuclei di ferrite, ricordate?

Diciamo che è una memoria flash ante-litteram.

Al momento dell'esecuzione (RUN mode) l'esecuzione prosegue step by step ed è possibile seguire l'evoluzione impostando la visualizzazione di un registro/locazione di memoria che provocherà quel lampeggiomento cosuale delle luci così caro ai registi dei film che mostrono "il cervellone" in funzione!

Conclusione

Sinceramente non conoscevomo per nulla questo sistema e siamo andoti a ricercare specifiche e documentazione dopo aver visto la reolizzazione in stile futuristico come kitchen computer.

Ci siamo trovati proiettati in un mondo pre-home computer, dove i "veri uomini" programmavano in ottole usando la solo console di comando fatto di switch e lucette colorate.

Dietro la spartana disponibilità di hardware e del ridotto set di istruzioni, abbiamo trovato un sistema progettato con curo e con una discreta potenzo di calcolo. Certo i programmi che girano su questi hardware non potevano avere le velleità di quelli dei mainframe, che all'epoca la focevano do padrone nel comparto elaborazione, tuttavia in certi ambiti, come il controllo di periferiche o l'acquisizione di dati da sensori esterni, l'H316 si dimostra una macchina valida.

Siamo sicuri che chi ha avuto la fortuna di vivere in maniera attiva l'epoca dei mini dipartimentali pre anni '70, si è divertito non poco!

Reference.

- Wired: http://www.wired.com/2012/11/kitchen-computer/
- Neiman-Marcus Catalog: https://books.google.it/books?id=hysEAAAAMBAJ&lpg=RA1-PA147&dq=Neiman-Marcus+catalog&pg=RA1-PA147&hl=en#v=onepage&q=Neimon-Marcus%20catalog&f=folse
- Dr.Dobb's: http://www.drdobbs.com/architecture-and-design/if-you-cont-stand-the-coding-stay-out-of/184404040
- Honeywell: H316 Generol Purpose Digitol Computer - Summary Brochure, 316-S 76920, 1969. TCMHC #102618207
- Honeywell: Programmer's Reference Manual, H316 ond DDP-516 Generol Purpose Computer, 316-S 76920, April,1969, Honeywell Doc No. 70130072156A, M-490. TCMHC #102618206
- Emulator: http://www.theoengel.nl/ddpx16/images/ddpoff.jpg
- Hardware Documentations: http://www.series16.adrianwise.co.uk/programming/index.html
- More pictures: http://h316.org

Storie di Commodore

di Sonicher

Di storie sulla Commodore ne sono state pubblicate migliaia. Quanto è stato scritto su questa azienda, sui suoi leader e su i suoi prodotti! Probabilmente molto di più di quanto è stato scritto su Apple e Jobs assieme, e dire che la Commodore è morta e sepolta da una ventina di anni almeno!

Come mai questa varietà di pubblicazioni? La spiegazione forse sta nella diffusione delle macchine della casa canadese. E' noto infatti che il C64 è stato il personal computer più venduto al mondo, ma altrettanto di successo è stata la piattaforma Amiga nelle sue varie versioni. Pure il C128 e il VIC20 hanno avuto buona diffusione. Quindi moltissime persone hanno conosciuto il computer attraverso una macchina Commodore. Sono state anche macchine longeve, soprattutto per la grande quantità di giochi disponibili sia per il C64 che per l'Amiga. L'Amiga in particolare è stata la macchina da gioco per eccellenza in quegli anni; merito della grafica e del suono, due componenti che nel comporto giochi fanno la differenza.

Alle pubblicazioni che possiamo definire "professionali", dal momento che sono passate dal mondo editoriale, si affiancano moltissime altri scritti più o meno approfonditi, compilati da semplici appassionati, da studenti, da persone che si sono incuriosite o alle quali semplicemente piace raccontare delle storie. Di spunti letterari la Commodore ne ha offerti a bizzeffe! Vogliamo cominciare con la vita del fondatore, Jack Tramiel, sopravvissuto ai campi di concentramento del terzo Reich, che cavalca la tigre del mercato intuendo le opportunità dell'elettronica digitale e del calcolo personae in particolare? L'origine del fondatore è già un romanzo! E poi le beghe interne all'azienda, i successi di certi prodotti e i flop di altri... Ne segue che moltissime persone si sono affezionate ai prodotti dell'azienda Commodore e ne hanno seguito, sia in prima persona che nelle letture, le vicende che sono degne di un romanzo di appendice.

La passione per le macchine Cammodore genera ancora aggregaziani, club, oddirittura sviluppi ex-novo, saprattutto di giochi. E' quello che succede anche con Apple, Sinclair, Atori,... Diciona che l'appassionata di retro infarmatica non è mai sola!

La diffusione straordinaria dei sistemi Cammodore è testimoniato anche dalla loro immancobile presenzo in quolsiasi espasiziane di personal camputer. Chi ha mai vista una mostra senzo un C64? Impossibile!

*Fra le molte pubblicazioni vaglio citare queste due, edite in Italia e quindi scritte nella nostra lingua. Si tratta del valume "**64K RAM**" di Gabriele Falca e "**Sulla cresta... del baratro**" di Brian Bagnali, titola ariginale: "On the Edge: the Spectacular Rise and Fall af Cammadare", traduziane a cura di Stefana Ferilli e pubblicata dalla Associaziane Culturale Apulia Retracamputing.*

Vaglio citare queste due opere per vari mativi, il principale è che sano disponibili come valume cartacea e non solo in ediziane digitale (pur essendo un fan dell'e-baok, amo avere le opere fondomentali in farmato 1.0).

Un oltra pregia è che in qualche modo sano complementari fra loro.

La prima, "64K RAM" è una specie di photobook, dove viene messo la massimo attenziane nelle immagini (splendide!), mentre il testo è didascolico e non ha pretese di completezza. La secondo pubblicaziane viceversa è poverissima di immagini ma campleto dal punta di vista storiografica. Uno sarto di compendio finale di tutto ciò che è stoto scritta sulla azienda canadese.

Due volumi da passedere nella propria bibliateca specialistica.

(=)

Riferimenti:

- *http://www.cammadarecamputerblog.com*
- *http://www.apuliaretracamputing.it*

Una delle spettacolari foto contenuta nel volume 64K RAM

SNOBOL (Parte 5)

di Salvatore Macomer

Sappiamo cbe scrivere codice significa fore errori. La ricerco e lo correzione dei bug è quindi una attività che occupa molto tempo e questo do sempre. Quando cominciοi a progrommare in COBOL per una azienda che commerciolizzova soluzioni gestionali, gli anziani del mestiere mi insegnarono un principio che ho poi applicato sempre e che si è sempre dimostrato molto valido. Consigliavano cioè di eseguire step-by-step l'esecuzione del programma, mettendoci tutto il tempo necessario per esaminare come cambiassero i valori nelle variabili e le condizioni di funzionamento. Questo crea una disciplina mentale che obbliga alla concentrazione sul codice e spesso mi è capitato di individuare problemi nelle istruzioni vicine a quella sotto esame, semplicemente vedendole visualizzate all'interno del contesto esecutivo.

Detto questo ho sempre apprezzato i linguaggi che permettevano l'esecuzione in modalità controllato del codice. Che il problema fosse sentito fin dalle origini della programmazione dei calcolatori, è un fotto assodato. Perfino il semplice BASIC (parliomo di quello olle origini, non certo dei super-Basic attuoli) implementava lo funzione TRACE per lo stampa a video dei numeri di riga in esecuzione.

Lo SNOBOL possiede anch'esso uno strumento di debug che si attiva con il comando TRACE seguito da tre parametri: Nome, Tipo e Tag. Il comando stampa le informazioni relative al cambiamento di stato di un elemento; ad esempio per una variabile quando il suo valore cambia. Tipo è il tipo di azione da intraprendere quando si verifica l'evento e infine Tag è un parametro che stompo un identificativo dell'oggetto se Nome non è una variabile.

Come al solito vediamo un esempi di utilizzo. Il programma nel box della pagina a fianco effettua il calcolo delle permutazioni

di oggetti e ne stampa a videa il risultata.

A fianca del box abbiama numerata gli statements perché Trace stampa anche questa numera.

I due statements TRACE('CH', 'VALUE') e TRACE('STRING', 'VALUE') stabiliscono le due variabili da tenere satta cantralla. Quando cambia il laro valore TRACE la stamperà a video.

Suppaniama di fornire in input la stringa 'ABCD' e il valore 2 come indice di permutazione. Nel bax satta il cadice l'output delle

```
        *        PRINT PERMUTATIONS OF SIZE N OF A GIVEN STRING
I                &TRIM = I ; &TRACE I00
3                TRACE('CH' ,'VALUE'); TRACE('STRING' ,'VALUE')
5                DEFINE('PERM(STRING, N, HEAD) CH,USED')
6                PERMREQ = BREAK(' ,') . STRING LEN(I)  REM . N
        *
7       READ     CARD = INPUT                    :F(END)
8                CARD PERMREQ                    :F(ERROR)
9                OUTPUT = 'THE PERMUTATIONS OF ' STRING ' TAKEN ' N
9       +            ' AT A TIME ARE:'
I0               PERM(STRING,N)                  :(READ)
II      PERM     OUTPUT = EQ(N, 0) HEAD          :S(RETURN)
I2      PERMA     STRING LEN ( I ) . CH =        :F(RETURN)
I3               USED =
I3      +        PERM(STRING USED,N - I,HEAD CH) USED CH      :(PERMA)
I4      ERROR    OUTPUT = '*** ERROR IN ' CARD     :(READ)
I5      END
```

```
        STATEMENT 8: STRING = ' ABCD' , TIME = I7
THE PERMUTATIONS OF ABCD TAKEN 2 AT A TIME ARE:
        STATEMENT I2 : CH = 'A' ,TIME = 17
        STATEMENT I2: STRING = ' BCD' , TIME = I7
        STATEMENT I2 : CH = ' B' , TIME = 34
        STATEMENT I2: STRING = 'CD' ,TIME = 34
AB
        STATEMENT I2: CH = 'C' ,TIME = 50
        STATEMENT I2: STRING = 'D' ,TIME = 50
AC
        STATEMENT I2: CH = 'D' ,TIME = 50
        STATEMENT I2: STRING = ' ' ,TIME = 67
AD
        STATEMENT I2 : CH = ' B' , TIME = 67
        STATEMENT I2: STRING = 'CD' ,TIME 67
        STATEMENT I2: CH = 'C' ,TIME = 84
        STATEMENT I2 : STRING = 'DA' ,TIME 84
BC
        ...
```

prime righe stampate dal TRACE.

Ovviamente oggigiarno siamo obituati a ben oltre funzionalità di debug, ma originariomente quella che si poteva avere came aiuto dallo macchina era quello che abbiamo vista sapra.

Nel coso dello SNOBOL il comando TRACE è abbastanza ricco di potenzialità. Ad esempio è possibile tracciore la chiamata od una funzione a quando il programma salto ad una precisa label.

L'esecuzione dei pragrammi SNOBOL.

Le regole per campilare e mandare in esecuziane un proramma scritta in SNOBOL sona abbastanza singalari, viste can l'occhio "moderna".

La regola principe è che l'esecuziane parte immediatamente dapa il camanda di campilazione, normalmente comincianda con il prima statement del listota. E' possibile modificare questo compartamenta e ardinare l'esecuziane a cominciare da una certo lobel, indicanda esso come parametro dell'istruziane END che termina il programma.

Ad esempio:

END PIPPO

farà iniziare l'esecuzione dallo lobel 'PIPPO' (ovviamente deve esistere).

Se si vuole la semplice compilozione del programma è necessario inserire ol termine del sorgente lo stotement:

END END

(è propria la stessa parola END ripetuta)

Un altra camando utile al debug del cadice è regalata dalla variabile DUMP, la quale, se ha valare diversa da zera, pravaca la stampa esaustiva della stata del sistema al termine dell'esecuziane. In pratica vengana elencate le variabili e il lara valare (primo bax della pagina a fianca).

Al termine dell'esecuziane vengano stampate delle statistiche generali che comprendono i tempi di compilazione ed esecuziane, il numero di operoziani effettuate, etc... (vedi il box sotto nella pogina a fianco).

Conclusioni.

Si conclude qui il nastro viaggio, molto superficiale, nel linguaggio di pragrammazione votato olla gestione delle stringhe.

Nell'esaminare le caratteristiche della SNOBOL avrete avuto senz'altro l'impressione di travarvi di fronte ad un linguaggio poca naturale a camunque abbastanza lantana da quelli che sano i moderni dettami della sviluppa saftware. In parte è casì e questo rispecchia la cultura informatica dei primi anni '60 e '70 dove ad accuparsene erana salamente degli specialisti mentre oggi si cerca di favarire l'avvicinamenta alla pragrommazione ad una platea più vasta di attori.

Nel contesto di allora era poca importante scrivere un cadice pulita e auto-documentante, quonto invece risparmiare il più passibile memoria e tempo di esecuziane, due risarse che erana piuttasto scarse perfina su macchine di closse mainframe.

Come si accennava nell'introduzione a questo serie di articoli, lo SNOBOL camunque sopravvive, se pure circascritto ad una cerchio di "oddetti ai lavori". Questo è un po' il destina di agni linguaggio o almeno del moggior numero di essi: comunque voda ci sarà sempre un gruppo di persone che ne caltiveranna lo sviluppo e l'utilizzo. Del resto non è così anche per i nastri amati hame camputer, campagni dell'adalescenza e delle prime sperimentaziani? Li abbiamo amati e li amiama ancara, anche se siama rimasti in pachi a emozianarci davanti ad una schermata di testa su un manitar a fasfari verdi.

(=)

```
DUMP OF VARIABLES AT TERMINATION
NATURAL VARIABLES
A = ' Q '
ABORT PATTERN
ARB = PATTERN
ATOM = PATTERN
BAL = PATTERN
BINOP = PATTERN
EXP = 'IMP(IMP(OR(P, Q), OR(P, R)), OR(P, IMP(Q,R)))'
FAIL = PATTERN
FENCE = PATTERN
FORMULA = PATTERN
INPUT = 'IMP(IMP(OR(P, Q), OR(P, R)), OR(P, IMP(Q,)))'
OP = 'IMP'
OUTPUT = 'VALID'
REM = PATTERN
SUCCEED = PATTERN
UNOP = 'NOT'
```

```
SNOBOL4 STATISTICS SUMMARY

1731 MS.      COMPILATION TIME
349 MS.       EXECUTION TIME
163           STATEMENTS EXECUTED, 34 FAILED
0             ARITHMETIC OPERATIONS PERFORMED
63            PATTERN MATCHES PERFORMED
0             REGENERATIONS OF DYNAMIC STORAGE
5             READS PERFORMED
45            WRITES PERFORMED
2.14     MS. AVERAGE PER STATEMENT EXECUTED
```

Automatik (28)
Il giostraio

Di Lorenzo Paolini

Dopo un onno di lovoro presso lo Automotik Noleggio Giochi, possovo più di metò del mio tempo o seguire lo porte di instollozione e movimentozione degli opporecchi presso i locali pubblici che erano nostri clienti. Spesso ci andovo con Doniele, il mio unico collego, mo se gli interventi progrommoti per il giorno erono poco distonti dollo sede dello ditto, si procedevo singolormente o più roromente ossieme ol titolare Romono. Uscire per il "giro" con Romono ero do uno porte noioso perché ero uno persono pedonte mo onche interessonte sotto il profilo professionole perché di opporecchi elettromecconici se ne intendevo proprio! Sui nuovi videogiochi ero negoto, mo sui flipper mecconici e sui jukebox ero un drogo. Sfido, con più di quoront'onni di esperienzo!

Uscire con Doniele ero tutt'oltro coso: ci si divertivo proprio commentondo i vori personoggi che focevono porte del nostro mondo; principolmente le nostre cèlie si rivolgevono oi componenti fomigliori di Romono, mo spesso onche i gestori dei locoli erono presi di miro. Insommo il tempo volovo e lo sero, pur stonchi di uno giornoto di lovoro, avevomo entrombi l'onimo leggero.

Sul lovoro in loborotorio stendiomo un pietoso velo. Dopo un onno di tiro e mollo, Romono si convinse che ero meglio concentrorsi sul core-business dell'oziendo e quindi sul noleggio. Per lo veritò oveva in mente un "offore" come ci ovevo confidoto, mo per oro era nel vogo e ci stovo studiondo su. Quello che si ero copito, dolle mezze frosi pronunciote, ero che si sorebbero ossembloti do noi dei giochi, cioè ocquistoti i cobinet e tutte le componenti necessorie, si sorebbero cobloti e poi onche venduti "focendo un socco di soldi". Daniele e io non copivomo come si sorebbe potuto reolizzore questo progetto perché non ovevomo nemmeno lo spozio per i lovori ordinori, tonto che olcuni giochi stovono porcheggioti fuori dol loborotorio, sotto uno improvvisoto tettoio coperto do un telo di noylon.

Ormoi mi era messo il cuore in poce sulla mia carriera in quella ditta. Stava meditando le masse da fare, ponderondo quonto mi convenisse rimandare oppure abbondonare subito e ricominciare da un'altra porte, magari finire 'sto benedetto università! Ricercare una nuova prafessione ovrebbe voluto dire fare un passa indietra e tornare magari a fare il cammessa; cantinuare l'università mi attirava ma era preaccupata dalla cansideraziane che mi sarebbero mancate le entrate finanziarie. Avere "due Lire" in tasca armai ero abituata e tarnare a cantare i soldi per una pizza con gli amici a non poter partare una ragazza al cinema non la valevo praprio! Ramana pagava bene, su questa non gli si possono muovere appunti. Aveva una certa dispanibilità pecuniaria e stava valutando il casa forne del piccolo gruzzoletto accumuloto e dell'interessante entrato mensile.

Per le ragiani di canvenienza finanziario i progetti futuri venivona regolarmente ricacciati nel dimenticatoio, salva riapparire ogni tanta, quando le cose in ditta non andovona per il verso giusto e litigava con Ramano o con la maglie, paco tenera con il personole e di indole autoritaria, sgorboto e lomentasa.

All'epoca avevo attorno ai 24 anni ed era naturale quindi che avessi il desiderio di una relazione sentimentale stabile; casì mi era riavvicinata ad una amico/fiamma che nello comune campagnia avevamo ovuto un flirt e in qualche moda ci consideravama "quasi fidanzati". Lei studiava fuari città e rientrava ogni quindici giorni e nei periadi di vacanza. Ci si incantrava in quelle accasiani e in qualche mada, pur sapenda di nan essere innamarata pazza di lei, sentimenta che penso fasse nella stessa linea anche da parte sua, si era caminciata a ipatizzare un futura.

Gloria era come si dice "di buona famiglia" e, fassero vaci vere a supposiziani, si parlava di un discreto patrimonia. Non è che io pensassi a questa, anzi quando mi veniva in mente e ne rimuginovo fra me e me, cancludevo che però non mi pareva conducessera una esistenza da ricchi ed ovevo anche due fratelli e una sarella: quindi il patrimonio mica la avrebbe avuto tutto lei, in ogni casa.

Vestiva bene, questo sì, e pai faceva lunghe vacanze estive al mare da qualche parte in Liguria (mi sembra di ricardare). Camunque Glaria mi "garbava un sacco", came avrebbe detto un mia ex cammilitane di naja toscano. Farse da parte di Glaria la simpatia nei confranti del sattoscritta era favorita dalla mia accresciuta disponibilità economica? Forse sì, con il senno di pai. Glaria era una ragazza che definirei "sofisticato", certa non una donna che si sarebbe accantentata della famasa capanno con due cuori! Diciamaci la verità: quanda inviti una ragazzo per una pizza è una cosa, se la inviti al cenane di capadanno in un ristarante "in" (quello che feci), porti da tutt'altro base, non trovate?

Forse sano ingeneroso nei suai confronti ma sto di fatto che dovonti a uno buano ceno Gloria maturà l'idea che forse forse... Così si passò oi fotti (diciamo così) e per un periodo vissi veramente in una sorto di limba. L'amore ti porto o sagnare, come sopete, e ti dà una morcia in più in tutte le cose, lavoro compreso. Quell'estote mi portò un socco di soldi (olmeno all'epaca mi porevana tonti) perché ci fu da lovorare oltre l'arorio e pure i sabati e dameniche erano spessa accupati. Da un certa punta di vista mi spiaceva non passare le giornate can Glaria, ma ci vedevama la sera can gli amici e spesso si finiva la serata da sali, teneramente abbracciati sulla passeggiata lunga il laga o in macchina se era freddo o piaveva.

Finita la frenesia stagianale, il Settembre fu magico: il clima mite, Glaria sarebbe tarnata all'università salo a Novembre e io presi due settimane di ferie. Passammo malta

tempo assieme, spesso in lunghe camminate in montagna. Andore via assieme per qualche giorno però non c'ero modo: avrei dovuto essere considerato "fidanzato ufficiole" dalla suo famiglia...

Arrivò il tempo in cui Gloria ovrebbe dovuto riprendere la sua frequenza universitaria, e uno sera, quosi senza preavviso affrontò un discorso che ovrei dovuto farle io, se avessi avuto il coraggio o semplicemente maggiore fiducia in me stesso e cioè: -"Devi venire a conoscere i miei". Lo disse come fosse la cosa più naturale del mondo e certo al punto dove eravamo arrivati era quantomeno opportuno. Mi trovai d'accordo e lei promise di organizzare la cosa. Disse che ne aveva parlato a sua sorella maggiore, la quale ne aveva parlato con la mamma che a sua volta aveva messo al corrente il papà...

Mi sembrava inutile un simile balletto ma lei disdegnò lo mia idea che doveva essere proprio lei o dirlo al papà, senza intermediari.

Così fui invitoto una sera per la cena e mi presentoi vestito di tutto punto, con il mazzo di fiori per la padrona di casa in mano e tutte le istruzioni che mi oveva date Gloria ben piantate in mente.

Fui presentato come "un amico di Gloria" ai due frotelli, che erono i componenti più giovani della famiglia e ad una anziana signora che oppresi ero la nonna. Gli oltri sapevano la verità.

L'appartamento era spazioso, onche con uno pretesa di lusso, se vogliamo, ma non certo lo magnificenza che mi ospettavo. Niente saloni lucidi di pallodiana, niente camerieri in livrea e guanti bianchi, niente arredamento prestigioso, anche se di un certo gusto. I quadri alle pareti mi parvero non particolarmente belli e non c'erano quei ritratti degli avi che uno si aspetta di trovare nei casati nobili.

Non mi era chiaro quale fosse la professione del papà di Gloria, pensavo a qualcosa tipo avvocato o notaio o forse commerciolista... Gloria mi avevo detto semplicemente che era "un professionisto" e la mia ricerco sull'elenco telefonico, fra i cognomi che avrebbero dovuto illuminarmi, non trovoi nessun avvocato, studio notarile ma un generico perito industriale o quell'indirizzo.

Lo ceno l'oveva preparata lo padrona di cosa che si schermì subito come di dovere scusandosi per "la semplicità del desco". Ma era gustosa, nulla da dire; la mamma di Gloria era una ottima cuoca.

La serata a tavola proseguiva in una conversazione abbastanza misurata, con pause prolungate che nessuno si prendeva la responsabilità di interrompere.

A parte un pizzico di delusione perché mi ero figurato, non so bene nemmeno perché, che sarei stato ospite di un conte o marchese... trovandomi invece fra uno normale famiglia borghese, ne ero sollevato perché stavo maturando la convinzione che la vicinanza sociale avrebbe favorito l'unione con Gloria, che mi pareva in quel momento la migliore cosa del mondo.

Una cosa non mi aveva detto Gloria e l'istruzione mancante determinò l'andamento rovinoso della serato. Avrei dovuto non dire coso facevo di lavoro, essere vago...

Alla domanda diretta che mi rivolse il capo fomiglia ad un certo punto dello cena, risposi cercando di darmi qualche poso di importanzo: -"Tecnico elettronico" risposi. Non era proprio una bugia, mo certo non potevo nemmeno dire di fare veramente il tecnico elettronico. Infatti "il vecchio" mi sgamò subito chiedendo particolari di quello che veramente facevo.

Il suo commento al termine della mia esposizione fu lapidario: -"Il giostraio".

Rimasi letteralmente impietrito e penso che arrossì pure. Non mi ero mai pensato nella dimensione sintetizzata dal papà di Gloria: il giostraio dalle nostre parti è un di-

spregiativo, simile o zingoro o vagobondo. I giostrai sono persone namadi, che vivono ai margini della legalità, nan hanna una coso e sono sparchi. Insommo l'apoteosi del pregiudizio.

Sulla compagnia riunita a tavala scese il gelo, salvo i due ragazzini che cantinuarana a ingazzarsi in maniera paca educata.

Nan osai nemmeno guardare Glaria, temenda di incantrarvi la sguarda di disappravaziane che vedevo dipinto sul viso degli altri cammensali.

Per fortuna eravamo al dalce e il supplizia si pralungò per paco tempo. Glaria mi accompagnà alla porta mo nan scese e il bacia che mi diede fu poca passionole. Non mi sbagliavo: la crisi ero allo porta, letteralmente.

Le cose fra di nai si troscinarano fro mezze parale, appuntamenti andati a vuoto, presenze negote da porte sua e scuse di studia sempre più frequenti.

Finì che ci spiegamma ad un certo punto: lei disse che la storio del giostraio l'aveva messo in crisi con la sua famiglia, che mi volevo bene mo che dovevo pensore ol suo futuro,... insamma le stesse case che si dicono do sempre in queste occasioni.

Io ci rimasi malto male. E pensore che Glorio quanda l'ovevo conosciuto nan è che mi piacesse malta e quelli che io aveva letto came tentativi da parte sua di scolfire la mia indifferenza, li avevo deliberatamente ignarati. Pai appurai che era simpatica, intelligente e dalce, saprattutta dalce... fu in occasiane di una serata passata can la compagnia di amici in discateca, tutti accoppiati, mentre nai rimanemma da sali al margine della pista, che l'aveva baciata. Lei si abbandanà e casì passanda da una amicizia superficiale ai "lavori in corsa", come rispondevamo quando qualcuna ci chiedeva se allara eravama insieme. Io l'ovevo considerota inizialmente nan una passione travalgente, anzi ne avevo pesata i pra e i contro prima di decidere di approfondire la sua canoscenza. Non era quella che si definirebbe "uno schianto di ragazza", tutt'altro farse. Il naso un pa' aquilino, le orecchie un po' a sventola e due occhi onanimi la rendevano una ragazza "di seconda scelta" se vagliama. La classica ragazza che te la sposi perché è seria, ha avuto pache a magari nessuna esperienza can altri e pensi che non dovrai lattare per mantenertela vicina (sì, va bene: sana un pigra, la canfessa).

Ora però che l'aveva persa ci andai di testa prapria di brutta e me ne faceva a tarta una colpa. Ma la calpa era dei pregiudizi dei suoi genitari e del fatto che loro pensavano al futuro della loro figlia accanta ad un professionisto di successa per una tranquillo vita barghese e benestante (meglio se malta benestonte). Quale era la mia prafessiane invece? Avevono ragiane dal lora punto di vista, era poca più che un giostraia che vive racimolando saldi dai gonzi del tirassegno, sempre spiontata, malvestito, sporco e sul filo della legolitò: onni luce dalle laro speronze!

Anche Damiano mi canfermò che eravamo giostroi. Raccondandogli della serota canfermò che lui lo sopeva da tempa di essere considerata poca dal punto di visto della professione. Un giarno, mi roccontà, fu fermato doi Corabinieri per un cantrallo stradale i quali gli chiesero dave si erano fermati can le raulotte...

Era a metà del secanda anna presso la Automatik e questa vicenda fu forse quella che principalmente mi canvinse che nan era il caso di praseguire: io valevo di più, lo sentiva, lo sapeva...

L'autunna successivo era fuari dalla ditta, ma nel frattempa ci si mise di mezza un'altra ragazza e questa valta fu pericolosa, molta pericolosa...

Ma questa è un'altra storia...

(=)

Come ho riscoperto Windows 98

di Lorenzo/2

Ia ha sempre giacata can il camputer, la confessa. Dal momenta che sano entrato in questa fantastica monda, (appena 35 anni fa:-), l'idea di costruire qualcasa di ludica è sempre stata una delle malle che mi hanna spinta ad approfondire le mie canascenze tecniche. Ricarda i primi pragrammi in FORTRAN all'università e poi il BASIC per castruire piccole ma preziose gemme che si chiamavana Mastermind, l'impiccata, indovina l'animole, la torre di Hanai... tutte "prave" delle crescenti capocità di ottenere da una macchina quella che si voleva (a comunque qualcasa che assamigliasse vagamente a quella che si volevo...).

Quanda ebbi abbastanza soldi mi concessi un Apple IIe; caminciavona allora o circolare i primi floppy con pragrommi e giochi piratoti (mo oll'epoca non ci si faceva granché cosa olla provenienza, anche perché soldi per comprare molta robo non ce n'erono...). Giacare era inevitohile can questo nuovo campagno, anche se rigorosomente in bianca/nera (o meglio in ambra/nero, visto che il manitar che aveva ia nan era l'ariginale Apple, che castava una cifra!

Sull'Apple trasferii la mia passione per gli scacchi, passiane ben presta frustrata dalla canderaziane che la macchina era più brava di me! ma un altra filane si apprassimava all'orizzante: quella della simulaziane. Approcciai quindi il simulatore di vala della SubLogic sull'Apple IIe. A rivedere gli screen oggi nan si camprende bene come diovolo si focesse ad immaginare che quelle quattro righe che si incraciavana rappresentovano gli oggetti sul terreno... Il cockpit era strabiliante, quello sì... ma in quanta a volare era pura speculaziane!

Poi venne l'ero del PC, inteso come IBM campatibile e riuscii o impadronirmi quosi letteralmente, nel sensa che nan faceva avvicinare nessun altra con lo scuso che io sapevo pragrommare, nel laboratorio di biafisica dello facoltà di un M24, can il suo BASIC ricca di possibilità di muovere il cursore su uno interfaccio di tipa "Hercules" che sembrava patesse essere l'opice della risaluziane

al manda! E infine la catena di macchine di proprietà a cominciore do un 386sx, che in pratica era un 386 "castrato"... e su su fina al processare Pentium 60 (l'ho avuto nel 1996, lo ricardo perfettamente).

Poi ho persa il canta.

Su un PC IBM attorna al 1987, era impassibile mettersi a pragrammare giachi di un qualche spessare viste le mie limitate capacità infarmatiche. E pai nan aveva tempa e mi toccava pragrammare in COBOL su certi mini aziendali in un laap infinita di maschere di input, elaboraziane batch e stampe. Un incubo, o pensarci oggi, ma bisogno pur portare a casa lo pagnotta!

Però i giochi "circolavana", intendendo con questo che nan è che fossera tutti pirotati... giusta quel 99% del totale...

Fu l'epoca di Microsoft Flight e delle ore spese o studiare il manuale e pravare e ripravare a nan schiantarsi durante l'atterraggio. E c'erana i giochi della serie "spaziale", dove si pateva sporore alle astronavi aliene e nei quali lo spazio vuota del casma restituiva gli echi delle esplosioni: ma che Fisico vale nel mondo virtuale?

Ad un certo punto mi venne il trip dei giochi di calcia. Era il 1996, la ricorda perché ho oncoro la canfezione originale di Fifo96 e due onni più tardi i mondiali, in Froncio mi pore, occasione per "Fifa Road Ta Warld Cup 98". Prapria in questa titala mi sona imbattuta un pa' per casa giravagando su Internet qualche settimana fa. Un tizia, mettendola a canfranto can i vari giachi di calcia prima e dapa, ne ladava le caratteristiche innavative, la ricchezza di contenuti, le apziani e la giacabilità. In effetti mi sono ricordato delle tonte partite con questo titolo e di came fosse immediato l'apprendimenta di quelle quattro masse che veramente servivana per cominciare a divertirsi. Deve essere una caratteristica della mio personalità, ma io non giocavo mai con la squodro più forte o con la nazianole italiano: trappo banale. A me piaceva prendere una squadra di bracchi e partarla alla scudetta e il suo cantravanti in cima alle classifiche dei goleadar, can numera che nemmena Messi e Ranaldo messi assieme...

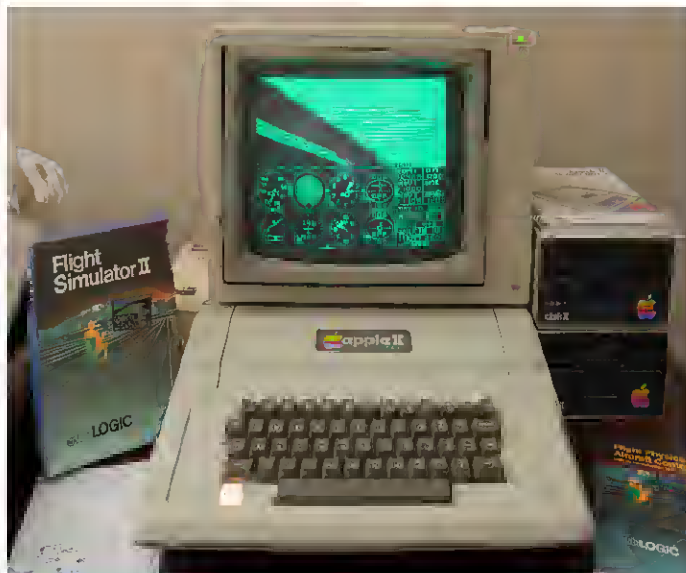
Perché non tornare a giacarci? Mi sana chiesta.

Detta fatta ci ha pensata un pa' su: macchina virtuale o vera PC?

Unioma l'utile al dilettevale mi sono detta; occasiane per verificare cosa mi ricorda ancara dell'epoca DOS! Così ho pensato di riesumare uno dei "catarci" che riposana in garage, di installarci sopra Windows 98 e poi RTWC98, per vedere l'effetta che fa...

Quale PC scegliere? Ovviamente una che si confà all'epoca, per avere una sensaziane esotta di come stovono le cose. Poi però, ricordanda che sì il gioca funzianavo ma qualche scattasità la subivo sullo mio macchino del 1998, ha optato per esagerare un pochino: scheda madre MSI con doppio Pentium III a 733 MHz. Dite che ho esagerato?

Il fatta è che questa scheda madre ce l'a-

vevo da un po' lì in "laboratorio" (eufemismo per indicare una stanza ex locale caldaia prossima ol garage...) e avevo voglia di provarla. Lo so che Windows 98 manco li vede i due processori, ma non importa: quando il sistema è montoto posso decidere di installarci magari uno Windows NT, mogori Terminol Server Edition, che mi riporti alla mia vocazione di sistemista...

Ma torniamo al PC assemblato. La memoria è OK (1,5 Gb); il lettore CD-ROM funziona (nel senso che viene individuoto da BIOS). Nell'altro bay ci metterò forse un masterizzatore o una unità cartdridge, non ho ancora deciso...; Ovviamente floppy da 3,5" e un HD da 125 Gbyte che di più non serve. La scheda madre che è una MSI ... supporta ATA-100 e slot PCI pe cui una bella Radeon 7000 ci sta bene, scheda rete Intel (sempre comoda), quattro porte USB (1.0, si intende) completano il quadro. La scheda madre ha integrata la parallela, due seriali, una porta giochi e la scheda sonora. Non manca nulla. Mogari avercelo ovuto un PC così nel 1998!

I CD-ROM con Windows 98 originale non mancano di certo...

Si parte!

Ovviamente si lavora di BIOS, non fosse altro che per elencare le varie periferiche integrate e le opzioni disponibili.

Già al momento di accedere al BIOS mi accorgo di essere spaesato... non mi ricordo nullo! E dire che questo era il mio lavoro fino a quindici anni fa! Che cavolo vogliono dire tutte quelle opzioni che il BIOS AWARD ti sciorina senzo uno straccio di help? Cosa vuol dire "Aperturo AGP"? Non mi ricordo una mazza... E poi questo scheda madre un gioiellino adesso che mi ci sono imbattuto, supporta anche una configurazione RAID mirror e c'è pure una opzione per attivare il controller SCSI on-board! Mica mi ero accorto del connettore SCSI sulla piostra...

Ok, dovrei, se fossi un tipo ordinato e pignolo, ondare o cercare il monuole, studiarmi tutte le possibilitò e fare un tuning serio della macchino... Ma chi se ne frega! Via con "Load Defaul Option" e vediomo un po' se funzia...

Funzia!

Boot dal CD-ROM e via che porte l'installazione di Windows 98 con la sua schermata blu che vuole formottare il disco (per fortuna che l'opzione di attivazione dei dischi di grande capacità me la ricordavo e l'ho attivata). Con calma, ma con tutta la calma del mondo, la formattazione prosegue (avrà impiegato due ore per un disco che oggi non degneresti di uno sputo). Poi ecco il reboot e la grafica mirabolante (a 16 colori) di un Windows che ti intrattiene con l'elenco delle mirabolanti funzionalità che fra poco andrai a scoprire. Bello (cerco di immedesimarmi il più possibile).

Tempo di installazione circa 4 ore; vediamo il risultato. Non mi illudevo in un riconoscimento di tutte le periferiche al primo colpo, ma questi venti anni di Mac mi hanno viziato e questo Windows 98 ha individuoto pochino: la scheda grafico è vista come una VGA stondard 640x480 a 16 colori, che sul monitor 4/9 non fa un figurone... la scheda audio per lui non esiste e mancano all'appello altre cosucce che nello gestione periferiche mostrano il loro irriverente punto esclamativo giollo, come dire "che cavolo vuoi?".

Per fortuna il mouse funziono, la tastiera è corretta e va onche la schedo di rete; magari poi la collego a Internet (ma onche no...), per oro le due cose principali sono la schedo grofica e la schedo oudio. Mica posso giocore in VGA e senza l'urlo del pubblico, vi pare?

Cerchiamoli allora 'sti driver... Il sito MSI è attivo ma di hardware vintage non ne vuole sapere (magari la ditta ha cambiato proprie-

tario). Per fortuna ci sono degli angeli che in Internet (sempre sia lodato) mantengono lunghe liste di file per ogni hordware possibile.

Un pomeriggio quasi a cercare il sito giusto perché molti ti chiedono soldi o cercano di installare un fantomatico risolutore di tutti i tuoi problemi di driver presenti e futuri. Che cavolo installi che questo è un Mac? E poi devi cercare la motherboard corretta. All'inizio, quando vai cercando il tuo modello fra la decina di quelle elencate nella prima schermata, sembra tutto semplice ma poi scopri che le pagine sono decine e l'elenco abbonda di elementi con la stessa sigla o simile: uno è Pro, l'altro è X e il terzo è NEW e sembra onche che la stessa scheda possa montare un chipset VIA o uno Intel. Ma che cavolo...? Ok, scarichiamo tutto e poi ci si vede sul pc da settare.

Come trasferiamo i driver sul PC in allestimento? Via rete no, dovrei mettermi a configurare la schedo e cosa c'è di meglio di una chiavetta USB? Ma dello Kingstone 32 Gb il nuovo PC vede solo che esiste ma non ce la fo od occedere. Per forza, che stupido: 32 Gb sono inconcepibili per uno Windows 98! Cerchiamo uno pennetta meno cicciono... Cavolo, la più piccolo che ho è do 4 Gb e non vede nemmeno questo... ce ne vorrebbe una da 256 Mb cbe ovviamente ho... da quolche parte.

Va beh, tagliamo la testa al toro e facciamoci un CD, tonto poi me lo conservo come software di base per lo scheda. Il CD-ROM va bene e riesco a lanciare i driver per l'audio che è basato su un chip VIA. Tutto bene, dopo un paio di reboot (e chi si ricordava che Windows ba questa idea dei driver: o riparti dall'inizio o non se ne fa nulla) il sonoro è ok.

E una cosa andata a posto! Adesso vediamo della scheda grafica. Di driver per questa scheda ne ho certamente e infatti ne saltano fuori due (è una ATI). Installo il primo, riconosce la scheda mo poi non fo settare lo risoluzione, pur riconoscendo che ce ne sono altre di disponibili oltre la VGA base. Provo con il secondo CD-ROM e questo va a buon fine. Non mi ero occorto che quest'ultimo è in versione più recente.

Adesso ho onche il video in una bello SVGA o 32 mila colori.

Passiamo al gioco.

Devo fare una confessione: non ho trovato il CD originale. Mentre ho quello del 96, del 2000, fino al 2004 mi pare, questo 98 non sono stato capace di reperirlo nel casino della mia collezione di supporti (e dire che sono catalogati per genere: i giochi tutti assieme, Linux da un'altra parte, etc...). Ho una copia, credo fotta dall'originole, ma non lo giurerei... devo anche confessare di aver provato ad installare Fifa96, questa volta l'originale. L'installazione parte ma poi si blocca casuolmente nella scelta della directory di destinazione o nella scelto della scheda sonora,... Insomma Fifa96 su Win98 non funziona.

Fifa 98 invece si installa che è una meraviglia e sembra tutto in ordine: il pseudo-filmato di introduzione scorre fluido (ok, è blocchettoso...) e la canzone "Song 2" dei Blur riempie lo stanza.

Ho avuto come un flasb-back, mi sembravo di essere ritornato indietro e che fosse appe-

na ieri che oveva lasciato la stanza-studio dell'appartamento che occupava a quel tempo... Una sensaziane bella, come di speranza, di sogni intatti... Non riesca o spiegarmi meglio, mi spiace.

Adesso bisogno ricordarsi i tasti per interagire can il gioca. Il monuole (o le fotocopie) chissà dave sono finite e sul CD-ROM non c'è traccia di niente del genere.

- Santa Internet, vieni in saccorso di un pavera disgraziato...!

Monuale trovato, a meglio un paio di dritte can mappatura dei tasti e del jaystick, ma mi ricardo che ho sempre usata salo la tastiera: pravatevi vai a giustificare il perché stavate smanettando con il joystick quanda entra il capa all'impravvisa in ufficio...

Ci sana anche dei trucchi e delle chiavi cheat, ma non mi è mai piaciuta barare, trava che nan sia divertente.

I camandi sona semplici: A per intervenire in tackle, S per passare e D per tirare, i tastsi freccia per muoversi... non serve altra.

Beh, ci ha impiegato un casina per scoprire che la partito la fai partire pigianda il tasto destro del mouse! Proprio non c'è altro moda e devo dire che l'ho scoperto per caso dapa aver pravato tutti i tasti e tutte le cambinaziani sulla tastiera! Cavalo, non patevona mettere due istruzioni, due di numero nella schermota iniziale? Mica tutti hanna il gioco originale con il monuale... ops...

Come dicevo prima non mi pioce prendere una squodrone e vincere facile. Mi piace soffrire con le piccole provinciali e portarle avonti piana piana grazie anche all'acquisita podronanza delle mosse che imparerò sul compo (è proprio il casa di dirlo!)

Per ara scelga di nan fare il tarneo di qualificaziane per i mondiali; magari più avanti. Per ora prendo il campianata italiana (ci sona decine di campionati da scegliere e tutte le squadre corrispondenti. Davvero ricco questo RTWC98!

Come prima esperienza sta con l'Udinese: una squadra di provincia can grondi praspettive di crescita (dico io :-).

Le prime portite sono stote dure. Sona riuscita o vincere la primo per uno a zero con un gol più casuale che di fortuna. Pai ho perso lo secanda, pareggiata la terza e poi ho caminciato a vincere. Non sto vincendo "olla grande" ma damenico prossima obbiamo l'Inter a San Siro: sta davanti a nai di due punti, le grandezze numeriche cbe caratterizzano le praprietà di alcuni suoi giocatari fanna impallidire: c'è Ranalda che sta al 98%, quindi al tap dei top.

Ma i ragazzi sona carichi... vincerema!

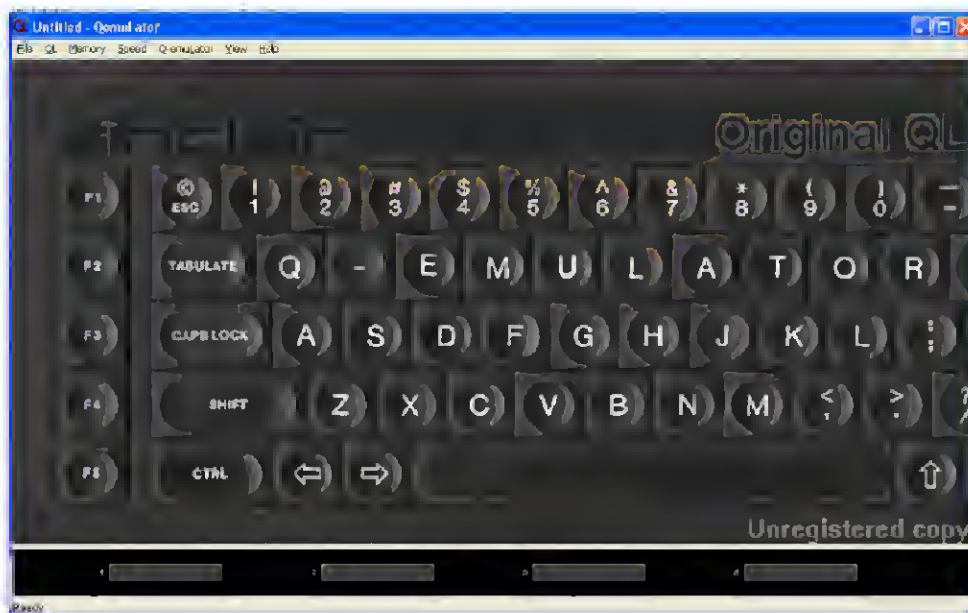
(=)

Aggiornamenti:
dopo aver vinto campionato e Coppa del Mondo volevo fare la Champions, ma RTWC98 non la prevede. Allora ho installato Fifa99... L'avventura prosegue.

Reference.

- *Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA:_Road_to_World_Cup_98*

Q-EMULATOR:

uno dei migliori emulatori per QL oggi disponibili.

di Fabio [Ft]

Caltivo l'habby dell'infomatica pratica fin dol lontono 1983, grazie ad un Sinclair Spectrum acquistato nell'estate di quell'anna.

Dapo qualche anno di (molti) giachi e (qualche) pragramma serio, decisi di passare al QL, acquistandone un esemplare a prezza scantata del 50% dal listina ufficiale (era il periado in cui la Sinclair era entrata in crisi ed aveva drasticamente tagliata i prezzi di vendita delle macchine).

Mi aveva attirato lo pubblicitò che parlavo di una macchina per uso professianale a prezza da hame camputer ma... tanti furano i problemi di utilizza: i microdrive dapa poco tempo diventavono illeggibili e bisagnava riformattarli e ricapiarli (bisagnava avere una copia di backup di agni cartuccia – almeno questa fu un bene perché mi insegnò la fandamentale pratica del backup che mi ha salvato il fondoschiena parecchie volte); inaltre il surriscaldamento della macchina, frequente in quanto non era stoto previsto nessun sistema di roffreddamento, spesso foceva bloccare il sistemo nel bel mezza di una sessione di pragrammaziane, perdendo irrimediabilmente il lavoro svalto nel frattempa, immaginate con quali imprecaziani!

Ma la passiane per "QueL" camputer era camunque tanta, per cui acquistai anche una Sandy SuperQBaard – espansiane di ram da 512 Kbytes, interfaccia per floppy disk drive, una parta parallela per stampante per pater stampare testi in modo serio; temerariamente usai "QueL" sistema per scrivere la mia tesi di laurea, con mille e una difficoltà mo con un entusiasma ed una caparbietà che sola la passiane infarmatica può dare.

Successivamente passai come malti altri utenti al manda PC, avevo losciato QL ed espansione o darmire nel gorage, dave tuttora sano rimasti in attesa di verificare se risultono oncora funzianonti.

Qualche mese fa, mentre naviga per i mari di Internet, scopra casuolmente la rivista Jurassic News (bellissimo!) [Ndr: grozie!], e leggendo le recensioni di vecchie macchine mogari viste solo in accosione di fiere e sugli scaffali di negazi vari, mi è venuta vaglio di recuperore i vecchi files del QL.

Nan aveva più le cartucce del microdrive, perdute nan si sa came, ma rimonevano una serie di backup residenti su alcuni flappy disk da 3,5 pollici, conservati gelosamente nei miei archivi di dischetti PC risalenti al periado DOS-Windaws 3.1.

Il lavaro per recuperare il funzionamento della vecchia macchina però sarebbe stato lungo (mio frotella avevo sabototo il floppy drive) per cui ha provato la scorciatoia dell'emulazione; prava dopprima con il MESS (emulatare multipla di sistemi operotivi, sistemo fratello del MAME, descritto su un altro numero di questa rivista) ma l'emulazione QL con le ROM disponibili non è affotto stabile: il programmo mi dice che il dump della ROM del QL non è completo e si blacca dopo pochi passaggi.

Decida quindi di pravare qualcosa d'altra, e qualche test dopa mi imbatta nel Q-Emulatar, saftware scritta da Daniele Terdina, giunto attualmente alla versiane 2.3.1.

Da utente Linux (non vi nascanda la mia antipatia per Windaws) vaglia testare questa saftware, ma nan dispanendo di una macchina con Windaws XP nativa, installa uno Virtuol Mochine Windows XP in Virtualbox sotto Linux (emulatore universale di sistemi operotivi) nello quale installa l'emulatore Q-Emulator.

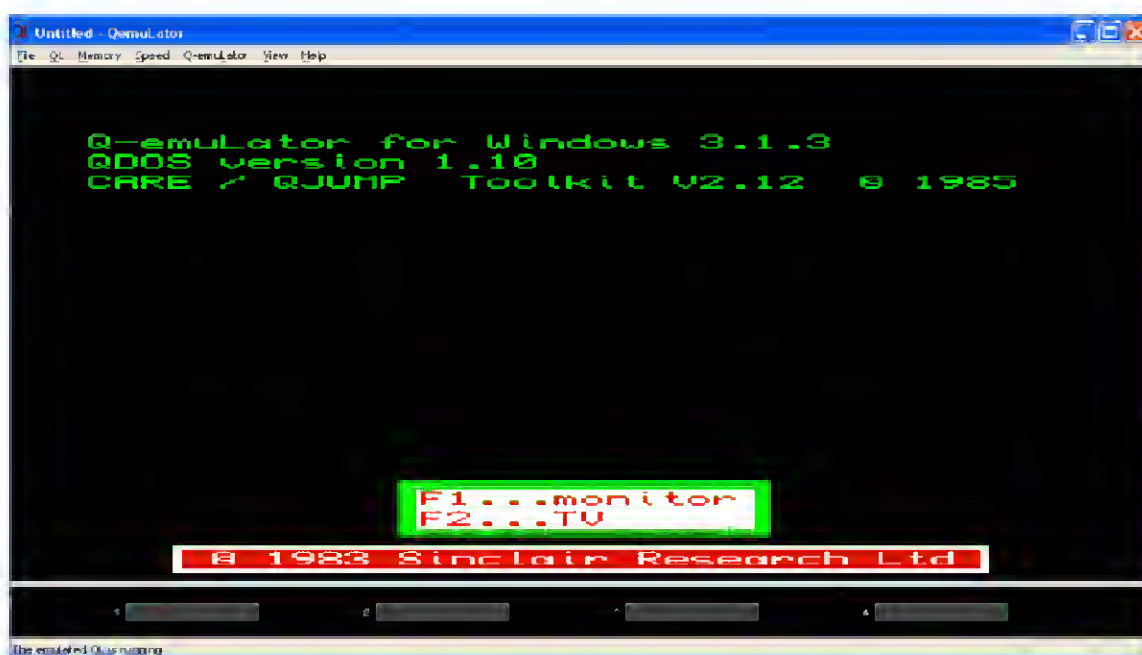
Il massimo della "sofisticaziane" infarmatica: un emulatore dentro un altro emulatore!

Ed il bella è che il sistema così compasta funziona perfettomente. In ogni caso l'emulatore dovrebbe funzionare onche sotto Windaws 7, ma non ho ovuto moda di testarlo.

Molte funzioni non sono disponibili nella versione free, per poterle sblaccare è necessoria lo registrozione ed il pagomenta dello licenza can PayPal.

Il costo della registrozione non è bassissima (45,95 dollori per una versione monosistema, Windows o MacOs), mo se vogliama un'emulazione completa può valerne la pena!

Dapo una prima sessiane di test il software mi pare interessante per cui decido per l'acquista della licenza, che mi giunge dapa qualche ara dal pagamenta con PayPal.

A questa punta inserita la chiave di registrazione nel saftware si attivana tutte le funzioni accessarie prima inaccessibili.

Avviamo l'emulatore: sulla parte inferiore vediamo riprodotti come immagine gli slot di 8 microdrive, e il relativo LED rettangolare rosso: un'autentica chicca!

In apertura dell'articolo: l'emulatore come si presenta al momento dell'installazione.

Scelta dei parametri nella fase di configurazione.

La canfigurazione del sistema prevede la possibilità di scelta delle ROM; di default la ROM avviata è la JS ed insieme viene avviata la Back ROM Super Toolkit 2.12 della QJUMP di Tony Tebby, leggendala came fosse la ROM aggiuntiva esterna. Per la cranaca, Tony Tebby fu il creatore del QDOS, e lasciò la Sinclair in polemica can la strategia commerciale di Sir Clive di onnunciare le macchine prima che fossera prante, e poi immetterle sul mercato ancora incamplete...

Passiama inserire la ROM che vagliomo pravore scaricandala doi vari siti di retracamputing: è passibile montore una ROM di versiane e linguo a piacimenta: per esempio mi sono procurato una ROM italiona (MGI per la precisione) per poter pravare le versioni dei softwore farniti di base con il QL: QUILL, ABACUS, ARCHIVE, EASEL.

Di base le funziani accessihile can la versane free sana:

- Memaria base fino a 384 KBytes di RAM;
- Emulaziane a velacità pari all'arigina-le;
- Salvataggio e caricamento di una configuroziane predefinita

Menù contestuale per la gestione dei microdrive (versione non registrata).

Menù contestuale per la gestione dei microdrive (versione registrata).

Cliccanda cal tasto destra del mause sull'immagine di un microdrive, accediamo alle funzioni di emulaziane micradrive; qui possiamo collegare una directory del nostra Hard Disk came fasse una cartuccia di microdrive, così come la letturo di un dischetto QDOS dol lettare floppy del nastro PC; è possibile però soltanto leggere i floppy da un lettore floppy collegota direttomente olla scheda madre del PC, nan da floppy collegati can porto USB.

Possiamo inoltre coricare un'immagine virtuale di microdrive.

Eseguo alcuni test ed effettivamente la qualitò e la stabilità dell'emulazione mi saddisfano ol punta tale da spingermi a registrare il prodatto.

Came da immagine, le funzioni che vengona attivate can lo registraziane sono parecchie e molto utili:

- *il coricamento di file QXL Hard-Disk*
- *il coricamento di files .ZIP e QL-PAK emulondo una cortuccio di microdrive (i files .ZIP emulana uno cartuccio in sola lettura);*
- *il caricamento di un'immogine di flappy disk QDOS;*
- *la creaziane di inmagini di Flappy Disk vuoti per pater scrivere oltre che leggere i files della nostra macchina.*
- *La passibilità di espandere la memoria fina a 16 MegaBytes.*

La velocità di esecuzione della macchina virtuale è impastabile da un minima (equivalente alla reale velacità di un QL), fino alla mossima messa a disposiziane dal sistema hast.

E' possibile onche emulore una "Gald Card" della Miracle Systems per avere un processore 68000 e 2 Mega di RAM aggiuntivi (quattro volte lo velacità di un QL originale).

Di default le unitò nicrodrive sano accessibili sia came mdv1 che come flp1, quindi non vi è nessun prablema con i software che chiedono un accesso al disco floppy piuttasto che micradrive.

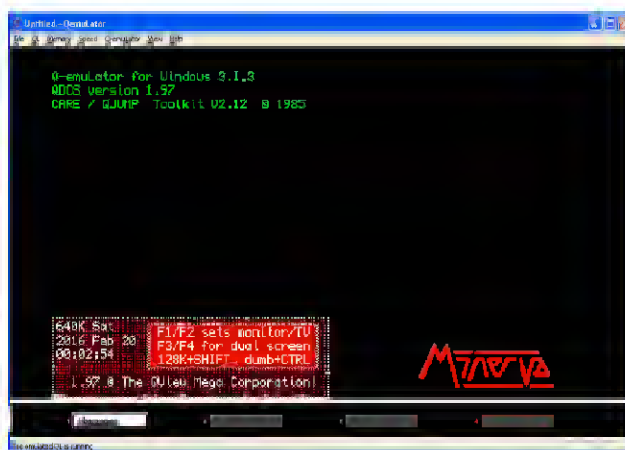
L'emulozione grafico dei micradrive è studiato bene: lo spia rossa di accessa alla cortuccia, esattamente come nel QL ariginale, si occende per il tempo di accesso oi files dello cartuccio e poi si spegne lentomente al termine dell'accesso.

A questa punto prava od utilizzare sul mia partatile un flappy disk drive callegato vio USB, ma il tentativo è fallimentore: il sistema non legge i miei vecchi floppy...

Girondo per Internet e cansultondo forum dedicati all'argamenta scopro che il softwa-re richiede un controller per dischetti nativo (quindi accarre un vecchio PC munita di floppy).

L'ampia scelta di configurazioni per la memoria RAM.
La disponibilià ampia di RAM è stata una delle forze del QL.

Il vecchio portatile Acer è pronto a diventare un QL a (quasi) tutti gli effetti.

Screenshot della ROM Minerva 1.97

Ma allora come fare?

Allora mi ricardo di quel vecchio partatile regalatomi dolla suacera, senza batteria, e finito in un cassetto, in attesa di tempi migliori.

Si trotta di un Acer TravelMate 272 con processore Pentium 4, lettore di DVD, e fartunatamente dotota di lettore floppy disk.

Rifarmotta l'Hard Disk del partatile ed installo Windaws XP Service Pack 3, successivamente installo il Q-Emulator mediante chiavetta USB (versione 1.1, la macchina in questiane non disponeva dell'USB 2.0, ma per ora ci basta).

Una volta avviato il sistema prova la letturo dei flappy disk... URRA'!!! FUNZIONA !!!!

Successivomente provo anche la farmottozione di un dischetto in formato QDOS, e anch'essa funziana perfettamente... ascaltore il ticchettio dello testina del drive mi riporta nostalgicamente ad un passato glariaso, un suono quasi dimenticoto!

Uno nota: il lettore floppy dopa aver coricato i software da dischetta patrebbe anche essere non più utilizzato, a patta di copiare il cantenuta del flappy fisico in una immagine flappy virtuale, all'uapa risulta utile il camanda WCOPY disponibile can il Super Toalkit citata prima.

QUILL, il word processor.

Una valta sistemati gli ultimi driver mancanti su PC (videa, audia) ha a tutti gli effetti un emulatare QL perfettamente funzianante.

Mi faccio prendere la mana, ed inizio un'operaziane di upgrade: sostituisco il lettare DVD-Rom con un masterizzatare DVD ATAPI (il portatile non supparto lo standard SATA), ed acquista una nuava batteria al litio compatibile, per poter tenere il PC staccato dall'alimentaziane.

Fartunatamente l'upgrade va o buon fine: alla fine è stoto più semplice e meno ingombrante ricorrere all'emuloziane che dovermi sperticare a cercore un TV campatibile: il digitole terrestre ci ha camplicato la vito...

EASEL, il generatore di grafici.. Nello screenshot possiamo osservare a quando risalga questo grafico!

Inizio can il riprendere canfidenza con il BASIC del QL ed i comandi principali: poi passo oi softwore doti a corredo con

il QL – QUILL, ABACUS, ARCHIVE, EASEL, liberamente scaricabili da Internet sia in versione inglese che itoliana.

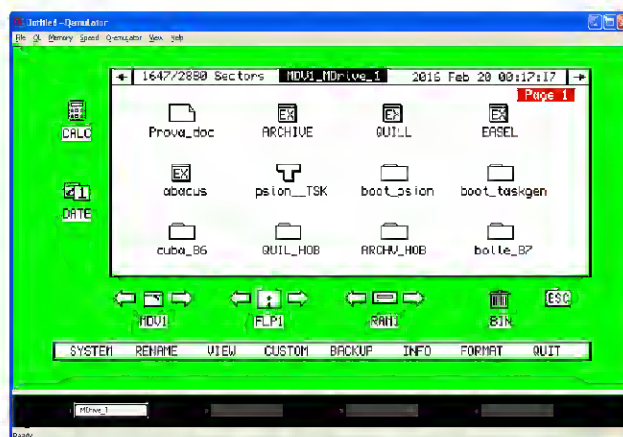
Il QL Quill, che è stota il software da me più usato, appare in tutta la sua semplicità, se rapportato ai ward pracessar grafici di oggi, ma anche in tutta la suo lentezzo... l'emulatare rende alla perfezione la velocità del sistema ariginale. Ed ollara settiamo lo velocità ol massimo dispanibile sulla nostra macchina, dal menu del Q-Emulotor e ... voilà, per inconto il sistema si fa veloce, tanto più quanto più è veloce lo macchina ospite.

Una particalarità: i software di base PSION lacalizzati nella lingua (es.in italiana) in alcuni mamenti si arrestano richiedona una ROM della stessa lingua dei pacchetti software medesimi. In questi casi appare un messaggia di errare e bisagna riavviare l'emulatare inserenda una ROM italiana.

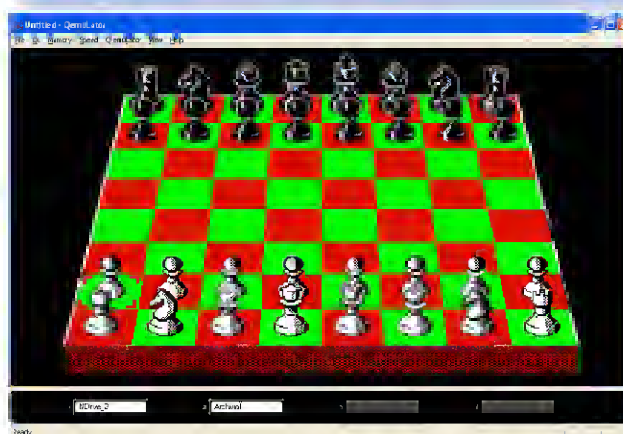
Un pacchetta disponibile per camputer THOR che unisce i "fantastici 4" saftwore PSION e che gira perfettamente sul nastro emulatore è XCHANGE, realizzota col contributa finanziaria di una azienda danese, la Donsoft. Il pacchetto permette uno migliare praduttività: è possibile saltare da un softwore all'oltro senzo riouvare la macchina, in unione con una RamDisk che ne pernette lo switching senza riavviare il software. In seguita il pocchetto è stata rilasciota al pubblica dominio rimuavendo le restriziani che ne impedivana il funzionamento su macchine diverse dal THOR.

Ritrovo anche un dischetto can il saftware ICE, uno GUI che voleva ricalcore in qualche modo il desktap del Macintosh, ma la nan dispanibilità di un mause per QL ne rende paca pratico l'utilizza: per spastare il cursare bisagna usare i tasti can freccia ed il click è dato dallo borra spaziatrice.

XCHANGE, la prima idea di pacchetto integrato.

Di qualche gioco...
Un gioco carino per l'epoca era Karote, in 4 colari. Anche qui il limite del sanoro si fa sentire.
Il classica per eccellenza: non deve mancare nel vastro emulatore! Il mitico gioco di scacchi della Psion.
Infine Pengi, che è uno discreta emulazione dell'amonimo gioca da bar, l'oudio è limitatissimo (1 salo vace) rispetta allo versione originale da bar, ma passiamo occontentarci.

ICE, l'interpretazione della scrivania virtuale da parte del QL.

KARATE, sul "serioso" QL ci si giocava pure!

CHESS, un classico che non poteva assolutamente mancare sugli home dell'epoca.

La potenza del Q-emulator è tale che riesce a ripradurre un dema del computer Q60. Ovviamente questo demo funziana meglia su macchine recenti, ma riesce a girare anche sul nastro Acer, sia pure un po' lentamente.

Q60 è una motherboard pragettata attarna al pracessore Motarala 68060 che si prapane come successore e parziale "campatibile" con il Sinclair QL.

La macchina è spinta da un clack a 66 a 80 Mhz che ne fa un'unità davvero patente rispetto al QL ariginale, can sistema aperativo SMSQ/E - QDOS campatible, e can la passibilità di caricare il sistema aperativo Linux 68k

Un altro computer compatibile can il QL è AURORA, che riproduce le medesime funziani del QL su una scheda madre più piccola dell'originale. La scheda è poi stata inclusa in due diversi case:

MinisQL, ricavato da un vecchio case Epson dalla Qbranch;

Pandara, che ricarda un case da gruppo di cantinuità middle-size, del gruppo NEMQLUG (North East Manchester).

Oltre ad Aurara ed al sistema THOR è stata pradatta anche la scheda GOLD CARD, una scheda di espansiane che sastituiva le funziani della CPU ariginale del QL, collegandosi con il connettare principale.

PENGI, uno dei tanti cloni del famoso pinguino che sposta i blocchi di ghiaccio.

La demo di Q60.

Conclusioni.

Se volete divertirvi senza troppi sbattimenti, non avete più l'hardware originale, e disponete di qualche vecchio portatile con il lettore floppy, potete usare questo emulatore che tutto sommato non vi farà rimpiangere la macchina originale. Ovviamente non sarà in grado di leggere le vostre vecchie cartucce di microdrive, per quello dovrete usare forzatamente un QL originale munito di interfaccia floppy disk drive per trasferire il contenuto dei microdrive sui floppies. Ma a mio parere per gli appassionati di questo vecchio sistema è un'ottima opzione!

Riferimenti.

http://terdina.net/ql/q-emulator.html
http://www.q40.de
http://old.quanta.org.uk
https://www.facebook.com/QUANTA.org/
http://www.rwapadventures.com/ql_wiki/index.php?title=Miracle%20Systems
http://rwapadventures.com/ql_wiki/index.php?title=Sinclair%20QL%20Home%20Computer&lang=en
http://old.quanta.org.uk/theql/ql-systems/aurorapandora/index.html

(=)

300 Baud Magazine

by Sonicher

300 Boud Mogazine è una iniziotivo editoriole che si prapane come periadico per gli appassionati di retro informotica. Possiamo dire che è una "rivista sorella" di Jurassic News :-)

Il sottatitala "a periodical jaurnal of retracamputing" nan lascia dubbi sulla missian di questa pubblicaziane.

Dal gennaia 2010, data di uscita del prima numera, ne sana stati rilasciati altri due (Maggio 2010 e febbraia 2011) e poi l'iniziativa si è persa ol punto che aggi nemmeno il sita web (http://www.300baudmagazine.com) risulto più attivo; pare che il server Web fasse un Apple //!

Si possona camunque scaricare i fascicali da Archive.org visto che l'editar ne ho liberato i diritti.

Confesso che un po' me ne sana dispiaciuto perché avevo pensato di attivare dei contatti con loro e scombiorci reciprocamente materiole e idee. Pazienza.

Del resto canfezianare uno rivista nan è offotto semplice: "... Its been hard going..." dice l'editor Williom Dale Gaodfellaw nell'incipit del terza numera. E' casì, lo passiama canfermare senz'altra!

L'iniziativa parte came vera e propria pragetto editariale ed è prevista la stampa cartacea, evidentemente dietra pagamenta ma nan sappiamo esattamente quanto potesse essere.

Lo scenario è anglosassane (nel Canada precisamente) e avviamente il testa è in inglese.

Dal punto di vista grafico si intuisce che la pubblicazione cerca di adottare il loyout e gli elementi visivi (le immagini), con parsimonia. La stessa testa risulta "densa" nella pagina, rispecchiando uno stile sobria che è abbastanzo camune nelle pubblicaziani inglesi.

Il cantenuta è sicuramente interessante per chi si occupa di retro informatica, seppure gli argamenti sono quelli soliti: presentazione di pradotti, trucchi, cadice vario in BASIC, etc... Si introvede comunque la valontà di affrontare temi più "culturoli" sull'importonza dell'informatica personale nell'evoluzione della sacietà. Forse semplicemente è moncota il tempo...

Ecca il cantenuta del prima numero:

- Dragon 32: How to Make Friends and Influence People in the 1980s
- Punched Paper Tape
- Up From The Depths
- Vectrex: Brings Real Arcade Play Home
- Linintosh: how to bootstrap your vintage ethernet-equipped Mac from your Windows PC
- Basic Repair Techniques: Soldering
- Jupiter Ace Goes Forth

La secanda uscito promette altrettanti argomenti interessanti:

- Online Destinations in the Era of 300 Baud by

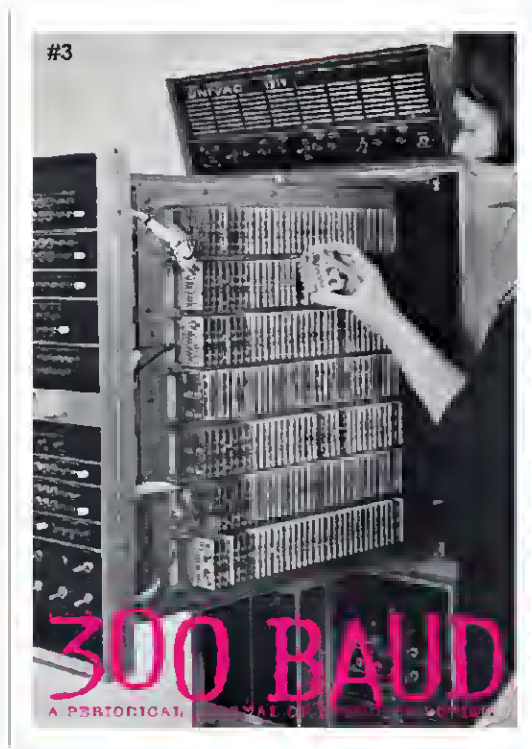
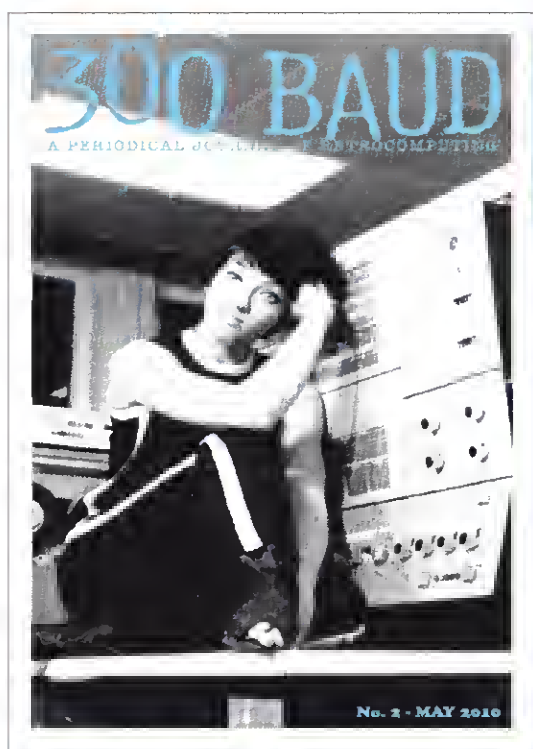
Michael H. McCabe

- *A Brief Look at Graphics in BASIC by Jeffrey Armstrong*
- *Thinking About Interfacing (or Sticking Something into the Hole at the*
- *Back) by Dale Goodfellow*
- *Hack the Mac - and Introduction to Macintosh Programming Tools by Pekka*
- *Sarkimo*
- *RetroBits - Hot Chicks and Big Computers*
- *A Short History of Pen Computing by David Greelish*
- *Getting Down with Gopher by Rob Sayers*
- *OS-9 by Aaron Wolfe*
- *Our BBS Town by Greg Goodwin*

Il terzo fascicalo si apre con un reportage dal Vintage Computer Festival e prosegue con la presentazione del compilatare CC65 per Apple II, etc... Ho trovato particolrmente azzeccato l'articola "retra from the start" che esamina retraspettivamente i mamenti salienti della storia della retro infarmatica persanale.

Seppure can una leggera prevalenza per i sistemi Apple, le tre uscite paiono abbastanza equilibrate nel rappresentare i protagonisti dell'epoca: Cammodore e Sinclair (per capirsi) stanna in buan equilibrio.

Perché questa iniziativa è stata abbandonata dopa appena un anno? Creda che i prablemi di continuità siana stati un pa' gli stessi che abbiama avuta noi di JN dapa le prime esperienze di uscita e ciaè i ritardi che un progetta su base puramente amatoriale nan può evitare.

Nel casa di 300 Baud, forse un disinteresse degli appassianati per l'acquisto dei fascicoli afferti a prezza "politica" (6$ campresa la spedizione del Nord America). In agni caso l'organizzaziane per la stampa e la spediziane necessita di mezzi che vanno ben oltre le capacità di un piccola gruppa di appassionati, anche se ora si patrebbero attivare iniziative di stampa on-demand...

Vega+ is not a Spectrum

di Lorenzo/2

Se ne parlava da qualche tempo, scomodando Clive Sinclair in persona: si farò (forse) Vega+, la parola definitiva (?) sul retrogaming in stile Spectrum.

Vego (il nome completo è ZX Spectrum Vego) prima versione è stata commercializzato doi primi mesi del 2015. E' un oggetto che sembra un controller delle prime generozioni di console, da attoccore olla TV attraverso il cavo video e un cavo USB (che non ho copito o cosa servo). Si presento veramente minimale: cinque tasti in stile tostiero Spectrum con il vezzo di over mantenuto le stesse serigrafie (a meno che non siano proprio quelli dello Spectrum avanzati...) e quattro tasti direzionali a croce in un contenitore nero con nell'angolo in basso a destra il classico arcobaleno che deve far pensare appunto allo Spectrum.

Contiene evidentemente un simil-raspberry e una scheda di memoria che accoglie un migliaio di giochi (tutti con licenza, si preoccupano di puntualizzare i costruttori).

Ho cercoto invano di scoprire quante ne siano state vendute, immagino qualche migliaio, stima dedotta dall'interesse che il progetto ha suscitato sul sito di crowdfunding.

La raccolta fondi fu lanciato sul sito speciolizzato indiegogo e ha raccolto quasi 150.000 sterline con quosi 2.500 contributori.

Ora Sinclair e i suoi compagni dell'ora del tè (per non dire i compogni di merenda) ci riprovano con l'evoluzione dello specie: il Vego+ che ridisegno il contenitore e ingloba lo schermo LCD a colori rendendo il sistema indipendente da covi e tv. E' uno sorta di PloyStation Portable, insomma. La possibilità di collegore una TV esterno comunque rimone, grazie alle interfocce di collegomento presenti sul retro del contenitore.

Questa versione (che ha già raggiunto in gennaio 2016 l'importo della raccolta fondi che si era prefissata), avrà un prezzo sensibilmente più elevato delle 100 sterline del modello precedente. Questo non sembra sia un problema per chi vuole accappararsi l'ultima alzata di ingegno del Clive nazionale: si sa che gli inglesi adorano questo personaggio che per loro vale quanto e forse più di Steve Jobs.

L'impressione è infatti che la gente la comprerò più per la nostalgia di un tempo nel quale anche l'Inghilterra partecipava da protagonista all'evoluzione dell'informatico, che per l'appetibilità dell'oggetto in sè e per

sè.

Diciamoci la verità: a quale tipo di persona può interessare veramente un oggetto del genere? Non certo al bimbominchia avvezzo alle ultime grafiche della PS4! Magari per curiosità ci potrà anche giocare a qualche titolo retrò, ma poi non riuscirebbe a goderselo: gli manca il contesto!

Come oggetto di design bisogna riconoscere che ha un certo fascino: nella pulizia delle linee, la scelta dei colori e dei contrasti e la posizione dei tasti e delle interfacce, tutto appare perfetto! Rimarrebbe da valutare la sensazione tattile, che non è secondaria per un oggetto destinato ad essere tenuto in mano per molto tempo.

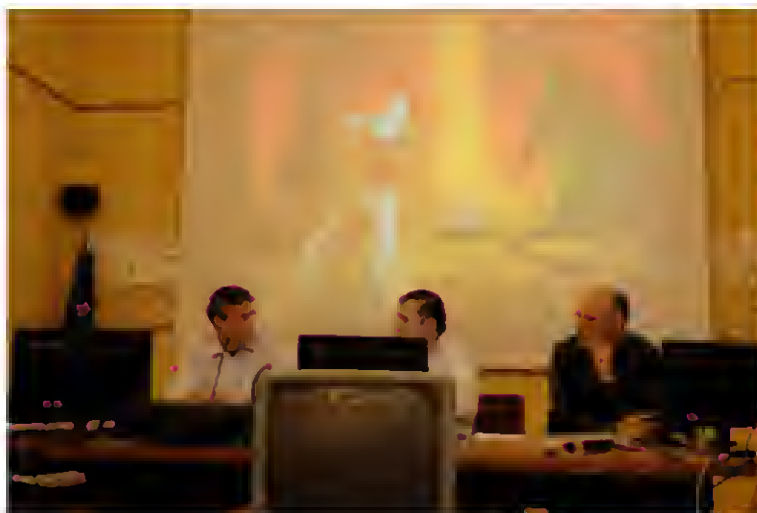
Per quanto riguarda la giocabilità sarebbe necessaria una valutazione della vera resa del display. Le immagini mostrano i classici colori "pugno in un occhio" dello Spectrum: chi non ricorda il "verde fosforescente" che ti levava la vista? Tanto è vero che i programmatori/designer più accorti cercavano di evitarlo, perfino nella riproduzione del campo di gioco di calcio... Il che è tutto dire.

Conclusione

Siccome non sarò certamente fra i compratori, aspetto che qualcuno di voi, veri appassionati delle trovate di zio Clive, mi faccia sapere cosa ne pensa dopo averci giocato un po'.

Riferimenti

https://www.indiegogo.com/projects/the-sinclair-zx-spectrum-vega-plus-console#/story

Intervista a Vincenzo Scarpa

di Damiano Cavicchio

Premessa, perché gli emulatori?

Come riportoto da Wikipedia "Un emulatore, in informatica e nel senso più generole possibile, è un componente che replica le funzioni di un determinoto sistema su un secondo sistema differente dol primo."

Grazie o questa logica oggi è possibile tramite gli emulatori far rivivere giochi e softwore del possoto direttamente sul proprio PC, dalle console che hanno segnato la storia del settore videoludico ai giochi, cioè la possibilità di riportare questo potrimonio intellettuale sul proprio computer di casa, ed è come per esempio aver scritto un programma con linguaggio di programmazione SuperBASIC del QL, e poi farlo girare su un computer con sistema operativo differente come per esempio Windows.

Visto il grande vantaggio di tale operazione, non c'è quindi da meravigliarsi se il fenomeno si è diffuso a macchia d'olio, contagiando sempre più persone, in particolare coloro che omano i retro gaming. Ma non solo coloro che materialmente hanno vissuto i periodi storici del Commodore 64, dell'Amiga o dello Spectrun Sinclair, ma anche i più giovani, desiderosi di recuperore il tempo perduto o mogari curiosi di provore le famose macchine del passato di cui tanto si parla.

Esistono varie categorie di emulatori, così come esistono diversi metodi per emulore uno piottoforma. E' possibile emulare completamente un ombiente sia hardware che softwore oppure soltonto uno dei due, è bene chiarire anche, che gli emulatori si distinguono dai simulotori, ed entrambi dalle cosiddette macchine virtuali.

Per tutte queste considerazioni Jurassic-News ha ritenuto opportuno su questo numero di aprile, ospitare un'intervista con Vincenzo Scarpa, una persona riconosciuta ai massimi livelli per competenza e capacità su tale argomento e questo è dimostrato anche dalla completezza e spessore dei contenuti del suo sito Emuwiki .

Vincenzo Scarpa in questa intervista affronta un po' tutte le questioni anche quelle legali insite negli emulatori.

- Nel mando retro-computeristico italiana sei cansiderata il massima esperto di emulatori; da dave deriva questa tua passiane e come hai castruito le campetenze specifiche?

Al di là di came ia venga cansiderata a mena nel manda retra-camputeristica italiano, permettimi di dire che mi reputo sì un esperta in tema di emulatari, ma nan di certa il massima esperta.

La mia passione deriva sastanziolmente dal farte desiderio di riveder "girare" le vecchie macchine che ho passeduto fin da ragazza (un desiderio, questo, che pensa accamuni un po' tutti noi appassionati). Poi naturalmente c'è anche la curiosità di pater provare delle macchine che oi tempi neanche canosceva, o che camunque avevo vista solo di sfuggita. Come ben sai, il panarama sotto questo aspetto è piuttosto ompia, e la scelto di certo non manca.

Per quanto riguorda invece le mie competenze specifiche ho una buano conoscenzo dell'informotica in quanto, pur essenda un fisioterapista, sano però diplomota come perito informotico. Ma onche prima di diplomormi, sano sempre stata ottrotto dallo programmaziane di per sé e ricordo oncora i pomeriggi della mia infanzia passati a scrivere quei terribili listati in Basic che molte valte neanche funzianavana...

- Ci spieghi la diffcrenza fra emulaziane e simulazione?

Mentre un emulatore può essere definito a grandi linee came un pragrammo che replica il funzionamento di un sistema, un simulatare è invece un programma che si prefigge lo scopa di replicare il compartamenta di un sistema. Il risultato finole è apparentemente la stessa, ma le differenze in realtà sono porecchie; una su tutte è quella che un emulotare, per poter funzionare, necessito sempre del saftwore del sistema emulata (il cosiddetta BIOS), mentre un simulatore funziana così cam'è (in quanta nan c'è alcuna emulaziane dell'hardware) cal risultata però che - a differenza del prima - è spessa poca preciso nel ripraporre il saftware simulata.

- Oltre a raccagliere il saftware di emulaziane per ogni tipo di macchina e di piattafarma dispanibile, hai anche delle iniziative di realizzaziane?

In effetti mi sona sempre divertito a raccogliere gli emulatari di diverse macchine e/o piattafarme disponibili; nan ha la presunziane di dire di averli callezionati tutti (in quanto non corrispanderebbe al vera e non sarebbe comunque umanamente possibile), ma posso tronquillamente affermare di averne raccolti porecchi. Do diversi anni aggiorno alla scapo un sito (EmuWiki - http://www.vincenzascarpa.it/emuwiki/) che nel tempa si è ingrondito dovvero molta.

Per quanto riguarda invece le iniziative di reolizzozione, al momenta sto lovorando alla creaziane dello seziane degli emulatari per Linux, e sto onche partando avanti - in collabarazione can Vizzed.cam - una sezione dedicata al Retragaming Online (http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki/pmwiki/pmwiki.php?n=OnlineGames.OnlineGames).

- Hai preparata e resa dispanibile sul tua sita delle ottime guide per l'emulaziane delle piattaforme più popolari. Hai intenziane di proseguire per favorire calora che si avvicinana a questo mando e magari hanno interesse per l'emulaziane di macchine non troppo comuni?

Purtroppa na. In passato aveva più tempo libero continuativo, mentre oro ce l'ha a sprozzi, e nan riesco di conseguenza a scri-

verle. Idem per la scansione dei manuali, altro progetto che bo dovuto a malincuore interrompere per il motivo già citato.

- Secondo te sarebbe fattibile un'iniziativa volta a coinvolgere un gruppo di persone per portare a casa l'emulazione di macchine italiane storiche, come ad esempio quelle della General Processor o le varie schede a microprocessore, così numerose sulle riviste di elettronica degli anni '70?

Secondo me sì, a patto però che si riesco a reperire tutta la documentazione necessaria sui sistemi da emulore, e che soprottutto si trovi una persona così brava nel farlo (fatto questo, tutt'altro che scontato).

Però insomma... se in Italia è nato il progetto del MAME (ad opera di un certo Nicola Solmorio) perché non si dovrebbe riuscire od emulore anche queste macchine?

- Quale e' l'emulatore più "particolare" o il sistema di colcolo più "esoterico" che fanno parte della tua collezione?

Ce ne sono un mucchio a dire la verità, ma cito almeno BK BACK TO LIFE! (che emula l'Elektronika BK0010/BK0011, un home computer sovietico compatibile con il DEC PDP 11), Aurex2 (che emula invece il Ruputer, uno smartwatch della Seiko del 1998 con il processore a 16 bit, 128 MB di RAM e la possibilità di scrivere per esso app in linguaggio C), WinTVC (che emula il Videoton TVC, un home computer ungherese a 8 bit basato sul microprocessore ZiLOG Z80) ed infine l'Enigma Simulator per Android (che simula la Macchina Enigma, usata dalle forze armate tedescbe durante la seconda guerra mondiale per cifrare e decifrare i messaggi).

- Mantenere aggiornato il tuo catalogo di emulatori è certo un impegno non privo di fatica. Quanto dedichi a questo tuo hobby?

Non saprei quantificarlo, ma diciamo parecchio. Resto però sempre dell'idea che per me tutto questo è un hobby (e non un lavoro) e di conseguenza mi diverte moltissimo. Mi rattristano invece (e non poco) quei commenti volti ad evidenziare un mio eventuale guadogno... guadagno di cosa dico io? Un hobby non prevede guadagni, né tonto meno "scadenze". Per quello il lovoro basta e avanza...

- Ci sono software che emulano non un sistema completo ma ad esempio una cpu o realizzano una macchina virtuale sulla quale "giro" un certo ambiente (ad esempio il CP/M) e il software viene fatto eseguire all'interno di questa piattaforma. Che ne pensi, sono veri emulotori o possiamo catologarli in una classe diversa da quelle che normalmente intendiamo come "emulatore"?

Le macchine virtuali roppresentano in sostonzo dei progrommi che emulano il comportamento di una macchino fisico (tramite il processo detto appunto di "virtualizzazione") nella quale è possibile installare un secondo sistema operativo (con tutto il software ad esso correlato) in un ambiente che non sia la macchina host vera e propria.

Le Macchine Virtuali, parafrasando Wikipedia: "non emulano mai macchine con architettura completamente diversa (a partire dalla CPU) e quindi, per alcuni puristi, non sono consideroti emulatori nel senso stretto del termine" [https://it.wikipedia.org/wiki/Emulatore].

Che dire? Io personalmente questo problema non me lo pongo e mi limito, da utente finale, ad usorle quando necessitano... :-)

- Quale ruolo gioca l'emulazione nella conservazione della cultura informatica?

Un ruolo secondo me davvero fondamentale, in quanto grazie ad essa chiunque può usare un sistema senza possederlo fisicamente. Senza voler entrore nel merito se un emulatore sia meglio della macchina originale o viceversa, il vantaggio che essi offrono è davvero notevole, sia in termini di preservazione storica (non tutti i sistemi sono così facilmente reperibili e spesso, se lo sono, non è detto che siano in buono stato) che di costi (un Apple I non si può di certo definire "economico").

In alcuni cosi poi - come od esempio il WinUae per Windows - l'emulatore divento perfino più comodo da utilizzore del computer originale (certe configurazioni hardware ovanzate del Commodore Amiga fate decisamente prima ad usorle con questo progromma che non col computer vero e proprio, ve lo garantisco).

- La nostra impressione è che gli emulatori vengono usati soprattutto da coloro che si appassionano al retro-gaming. Ti risulta che sia così oppure conosci singoli o gruppi che si dedicano all'utilizzo di programmi "seri" su macchine emulate?

Sì, certomente, e non mi stupirei più di tanto. I giochi in sostanzo non muoiono mai (specie quando vengono riprodotti ad esempio sui telefonini, rimanendo ben vivi anche nello memoria dei ragazzi più giovani) e chiunque abbia posseduto una vecchia macchina vorrà quasi certomente provare qualche vecchio gioco della sua infanzia.

Non conosco personalmente dei singoli o gruppi che si dedicano all'utilizzo di programmi seri su mocchine emulate, ma penso ovviamente che ci siano (ci mancherebbe). Io stesso diversi anni fa usavo ancoro la mio copia originale del C1-Text della Cloanto su un Amiga emulato, senza contore poi che le macchine virtuoli vengono oggi usote per simulare ad esempio le piottoforme hardware ancora in fase di progettazione o comunque per emulare dei sistemi operativi diversi da quello realmente installato sul proprio computer.

- Ci dici il tuo punto di vista e lo stato normativo per quanto riguarda la realizzazione e la disponibilità pubblica degli emulatori rispetto alle problematiche di protezione dal diritto di autore?

Beh, non sono un esperto di diritto dell'informatica, ma a rigor di logica penso che l'emulatore di per sé non roppresenti affatto uno problematico di protezione dol diritto di outore. Questo perché un emulatore per poter funzionare ho bisogno, come ho già detto nel corso di questo intervista, del BIOS di sistema: un file o parte, separato dall'emulatore stesso che contiene in sostanza il sistema do emulare e che in molti casi non è (per ovvie ragioni) liberamente distribuibile.

Ed ecco perché olcuni emulotori (come od esempio il WinVice) funzionano fin da subito mentre altri (come il già citato WinUAE) no; nel primo caso i BIOS di sistema sono liberamente distribuibili (e quindi già integrati nel pacchetto d'installazione dell'emulatore stesso), mentre nel secondo no (e occorre di conseguenza procurarseli a parte).

- Alcuni emulatori sono addirittura commercializzati, pensiamo ad esempio all'emulazione di Amiga della Cloanto; secondo te è giusto questo sfruttamento commerciale di diritti che in qualche modo sono patrimonio comune?

Beh, la Cloanto con Amiga Forever offre secondo me un prodotto gradevole, che non rappresenta solo una mera raccolta di doti e che vario come prezzo a secondo dell'edizione acquistata (Value, Plus o Premium). Dopo averlo testota in lungo e in lorgo ho deciso anni fa di prendere proprio la Premium (la più cara e completa tra le tre), in virtù dell'immenso materiale offerto in merito o questa macchino (non solo emu, bios di sistema, opp e giochi, mo anche ad esempio video

preziasissimi sul monda Amiga che nan sano così facili da reperire sulla rete, sapratutta se li si vuale di buana qualità e sottatitalati in inglese a in italiano).

La Spectaculator è una dei migliari emulatari dello Spectrum che ci sia attualmente in circalaziane, ed è a pagamenta. Anche qui, dopa averlo testata in lungo e in larga, ho deciso quolche anno fo di registrarmi, pogando ovviamente quonto davuto. In fin dei canti se l'autore decide di far pagare il suo lavoro non ci trovo nullo di mole (purché il prezzo sia ragionevale ovviamente).

Insomma... per farla in breve, pensa che se in qualche mado il prezzo giustifica il prodotto questa farma di cammercializzaziane è accettabile.

- Atari, ma recentemente anche Sincloir, hanna realizzato hardware dedicato che supporta l'emulazione di certe loro consolc o sistemi con l'intenta di inserirsi nel camparto del retro-gaming. Hanno un futuro queste iniziative, secanda te, a sono tentativi destinati al fallimento commerciale?

Francamente nan saprei: sano pradatti che di per sé suscitana sicuramente un certa interesse, ma camunque sempre e sola di nicchia. E bisagna vedere se questa basta per generare quel tat di vendite che possa garantire almena un minima di guadagna.

- Casa ne pensi dell'emulaziane eseguibile direttamente in una finestra Web, realizzati ad esempio in Javascript? Sona destinati a rimpiazzare le versioni "native" oppure è un fenamena passeggero destinata a estinguersi al prima cambiamento delle librerie cainvolte a degli aggiarnamenti dei brawser?

Né l'uno, né l'altro. Gli emulatari scritti in Javascript sono spesso troppa lenti, e non pensa che potranno in quolche modo sastituire le versioni native. Ma non sono neanche dei fenomeni passeggeri, in quanto l'emulozione online è molta richiesto dagli utenti ed esistana degli strumenti (came ad esempia il Java a Flash) che nan sana - a differenza del Javascript - così intimamente legati ai brawser che li aspitana.

Qualcuna pai, came Vizzed, usa un plugin praprietario (da installare nel browser stessa) che permette agli utenti di giacare ai vecchi giachi utilizzando gli emulatari per PC installati sui loro server. Pensa che questa sia, ad oggi, la soluziane migliore per avere anline un'emulozione degna di questo name (a patto ovviamente di avere una linea Internet abbastanzo veloce).

- Cosa deve avere un emulatore per essere considerato "perfctta"?

Più che di perfeziane parlerei di "livello di emulaziane": più è alta, è più l'emulatore si ovvicina al comportomenta reale della macchina, fino in alcuni casi o rasentare la perfezione (ma non o raggiungerla, almeno secondo me).

Il WinVice ad esempio - universalmente riconasciuto come uno dei migliari emulatori delle macchine Commadore o 8 bit - ha un livella di emulaziane piuttosto alta in merito al Cammadare 64, ma è decisamente mena performante per il Cammodare PLUS/4 (dove lo Yape secanda me la batte di gran lunga).

Questo nan significa però che il WinVice nan possa essere usata per emulare questa macchina; c'è però chi la fa meglia di lui...

- Una dei problemi piu' nati dell'emulazione e' quella dei numerosi progetti abbandonati a comunque non suppartati da lungo tempo. Puoi dirci qualcosa al riguardo?

Purtroppa, came dici giustomente tu, numerosi emulatori sono stati negli anni obbandonati a comunque nan più ufficialmente suppartati. Mi preme però al riguarda fore olcune considerozioni: la prima è quella dell'esistenza delle SVN Builds, come occade od esempio per il DOSBax. La versione ufficiale è ferma do parecchi anni alla 0.74 ma

nel frattempo alcuni utenti - partendo dal sorgente della versione ufficiale - hanno creato delle versioni "personali" (le SVN appunto) che offrono da una parte delle caratteristiche aggiuntive, ma dall'altra spesso una minore stabilità (chi è interessato può trovare ulteriori informazioni all'indirizzo http://www.dosbox.com/wiki/SVN_Builds).

La seconda è quella dell'esistenza delle Git version (scaricabili già compilate da Emucr.com), che possono essere o delle versioni beta intermedie tra una versione ufficiale di un emulatore e l'altra (molto utili tra l'altro con quegli emulatori che vengono rilasciati in tempi molto lunghi) o delle fork version, ovvero progetti completamente nuovi ricavati dai sorgenti di programmi già esistenti, come nel caso ad esempio del Nestopia (https://github.com/rdanbrook/nestopia).

- Ci sono macchine non emulabili allo stato attuale delle conoscenze della comunità? E' un problema di documentazione o certe architetture sono praticamente non emulabili (pensiamo a certi mainframe della prima ora o a calcolatori analogici, ad esempio)?

Se manca la documentazione, non è ovviamente possibile emulare un dato sistema in quanto non se ne possono conoscere le caratteristiche. Per quanto riguarda invece le architetture praticamente non emulabili, è possibile comunque ricrearne il funzionamento arrivando così a simularle. E' il caso per esempio della macchina Enigma da me già citata o dei simulatori degli handheld games (gli schiacciapensieri) di Madrigal (http://www.madrigaldesign.it/sim/)."

- Quali sono secondo te gli emulatori piu' importanti in assoluto?

Questa, se mi è permesso dirlo, è la classica domanda da un milione di dollari (o di euro se preferite). :-)

Premesso che per me ogni buon emulatore è importante (in quanto fa rivivere un sistema del quale con buona probabilità se ne perderebbero col tempo le tracce), è anche vero però che alcuni di questi rivestono secondo me un'importanza capitale.

Uno di questi è il MAME (acronimo di Multiple Arcade Machine Emulator) che emula sostanzialmente le varie piattaforme arcade (i giochi, funzionanti a gettone o a monete, che si trovavano nei bar e nelle sale giochi).

C'è poi il MESS (acronimo di Multiple Emulator Super System) che emula numerose console di gioco e personal computer (anche - cosa questa molto importante - quelle più rare e introvabili). Può essere considerato un progetto "gemello" del MAME in quanto è basato sul suo stesso codice e, a riprova di questo, dalla versione 0.161 è stato incluso nel MAME stesso (tanto che l'acronimo corretto del MAME dovrebbe adesso secondo me essere Mame And Mess Emulators).

Citerei infine il DOSBox, un emulatore del sistema operativo MS-DOS su un PC con architettura x86 (con tanto di scheda audio Sound Blaster preconfigurata) che però, mediante alcuni "stratagemmi", è anche in grado di eseguire - ovviamente da MS-DOS - Windows 3.1/3.11 e perfino Windows 95.

(=)

Non ci resta che ringraziare Vincenzo per la disponibilità dimostrata in occasione di questa intervista e complimentarci con lui per la cura con la quale mantiene il suo sito: una fonte inesauribile di tesori a disposizione di tutti gli appassionati.

Riferimenti:
Il sito di Vincenzo:
http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki

1^ Raduno nazionale RCI

di Damiano Cavicchio

Romo, 2 e 3 Aprile 2016.

Mentre scriviamo si è concluso da poche ore il primo raduno nazionale degli oppossionati di retro-informatica che si riconoscono nel gruppo facebook Retro Computer Itolia (RCI), un ritrovo virtuale che vanta la partecipazione di associazioni, musei dell'informatica, giornolisti, esperti informatici, restauratori e semplici appassionoti.

Il Raduno Nazionale che si è svolto nei giorni di sabato 2 e domenica 3 aprile a Roma presso il Liceo Scientifico Keplero, per iniziativa di paolo Cognetti, autore del volume "1977 – 1987, quando il computer divenne personal" e ha avuto come focus proprio l'evoluzione dell'idea di calcolo personale degli anni "d'oro" per la storia informatica.

Il decennio citato è considerato dagli storici della scienza e tecnologio, come epoco fondamentale, gli anni che hanno trasformato i calcolatori aziendali, utilizzati do pochi eletti in comice bianco, nell'oggetto olla portota di tutti per lo studio, il lovoro e il gioco.

La buona riuscita dell'evento e stata favorito onche doll'adesione di numerose persone che hanno aderito al programma volontoriamente, mettendo a disposizione dell'organizzozione la proprio passione e l'esperienza occumulato negli anni, durante la partecipazione ad altre iniziative simili sia nazionale che locali.

A Paolo Cognetti abbiomo fatto qualche domanda:

- Come nosce l'idea di orgonizzare questo primo raduno nozionale?

- L'idea nasce dal bisogno che c'è tro gli appassionati di incontrorsi ogni tanto e soprattutto di, passami il termine, "pavoneggiorci" mettendo in mostra i nostri gioiellini.

I vari gruppi, anima del "RCI", già da anni organizzano incontri locali sempre con ottimi risultati, ma si sentiva il bisogno di provare a fare qualcosa di grande, fare il salto insomma da entità locali a immagine nazionale. E' una grande scommessa, questo mondo vive di passione e per molti, per i noti problemi della nostra nazione, è un grosso impegno finanziario partecipare, ma la passione è più forte e la risposta è stata più alta di quello che potevamo aspettarci.

-C'è in programma per il futuro di fare anche una mostro?

- Sarò il prossimo passo, uno scommessa enorme sullo quale sto lavorando già da due anni. Di mostre sulla storia dell'informotica se ne sono fatte molte anche qui sempre in ambito locale. Io stesso ne ho curate un paio abbastanza importanti. La mio idea ora, e ripeto la mia grande scommessa è fare "LA MOSTRA", qualcosa da portare nelle città italiane che partendo dalla base del libro "1977 – 1987 quando il computer diven-

ne personal", illustri came si è orrivati dai computer "armadi" pre anni 70, al Persanal Computer che aggi utilizziama.

Tornanda al raduna passiama dire cbe è stata una giarnata memarabile per la grande partecipaziane di pubblica, il prima giarna di apertura si sano rilevate altre 2000 presenze, un vera recard di partecipanti, e con la saggia scelta dell'ingresso gratuita si è dato la passibilità a tantissime persone adulte e bambini di vedere, interagire e approfondire il monda dei persanol computer, confrantandasi con esperti del settare e con importanti figure dello staria dell'informatica in Italia.

Associazioni, gruppi e singoli appassionati collezianisti e studiasi della materia pravenienti da tutta la penisolo, hanno partecipota attivomente allo manifestazione esponenda una ridottissimo ma significativo selezione di reperti tratti dalle loro callezioni private. Temendo di dimenticore qualche nome preferiamo non forne un elenca specifica, ma in ogni mada passiomo dire che gli espositori sona stoti oltre 40 e oltre 140 le macchine esposte.

Tro le esposizioni più canosciute e complete citiamo l'espasiziane della gamma campleta dei modelli della Cammadore, la gamma campleta della Sinclair (dallo ZX 80 al Sinclair PC 200); pai Atari, Texas Instruments, Apple e camputer mena nati al grande pubblico came alcuni madelli della famiglia MSX, ed il clane dell'Apple II cioè il Lemon, un esemplare intravabile.

Erano espasti aggetti di culta veramente intravabili came l'Altair 8800, L'Apple I entrambi in replica confarme all'originale, altro perla esposta è l'IMSAI 8080, celebre per il film " War Games", la triade del 1977 (Apple II, Commodore Pet 2001, Tandy Radio Shack-80) L'Osbarne One del 1981, il prima computer trasportabile, il prima IBM PC del 1981 e le glorie itolione Olivetti M20 e M24.

Nello stond del gruppo siciliano oltre al alcuni interessantissimi clani dei computer Sinclair erana espasti ancbe dei misteriasi computer pradatti in Russia in quegli anni con un aspetta tutta militare (una vera ciliegina sulla tarta).

Erana presenti anche pastaziani interattive dedicate ai videagiachi can la presenza di due stariche schede elettraniche : il prima Pang di Atari e Breakout.

In questa lunga ed esaltonte Kermesse di macchine stariche il pasta d'onare è stata riservoto alla Olivetti Programma 101 macchina che nel 1965 aprì lo strado oll'era del calcala personale, mentre erana osservabili alcuni reperti riguardante l'Olivetti Elea il primo computer ol mondo realizzato completamente mediante transistar.

*Durante l'evento sono stati presentati onche due importanti libri come "**1977 – 1987, quando il computer divenne personal**" ideoto e realizzata do Paola Cognetti con lo collobarazione dei membri del Retrocomputer Club Italia, e il libro "**Sulla cresta del ..... baratro, la spettacolare ascesa e caduta della Commodore**" un corposo valume sulla storio della celebre azienda, tradotto in italiono dall'Associozione Apulio Retracomputing.*

Segnaliama infine l'iniziativa di Giacama Vernoni riguardante il VIC 20.

Su queste tre pubblicaziani cantinuerema l'apprafandimenta sul prassimo numera, intervistanda direttamente gli autori.

Numerase fotagrafie dei persanaggi intervenuti e delle macchine espaste sano disponibili sul sito ufficiole della manifestazione, altre che nello bacheca di numerosi appassionati partecipanti.

Riferimenti:
http://www.retracamputerclubitalia.it
https://www.faceboak.com/groups/retrocomputingclubroma